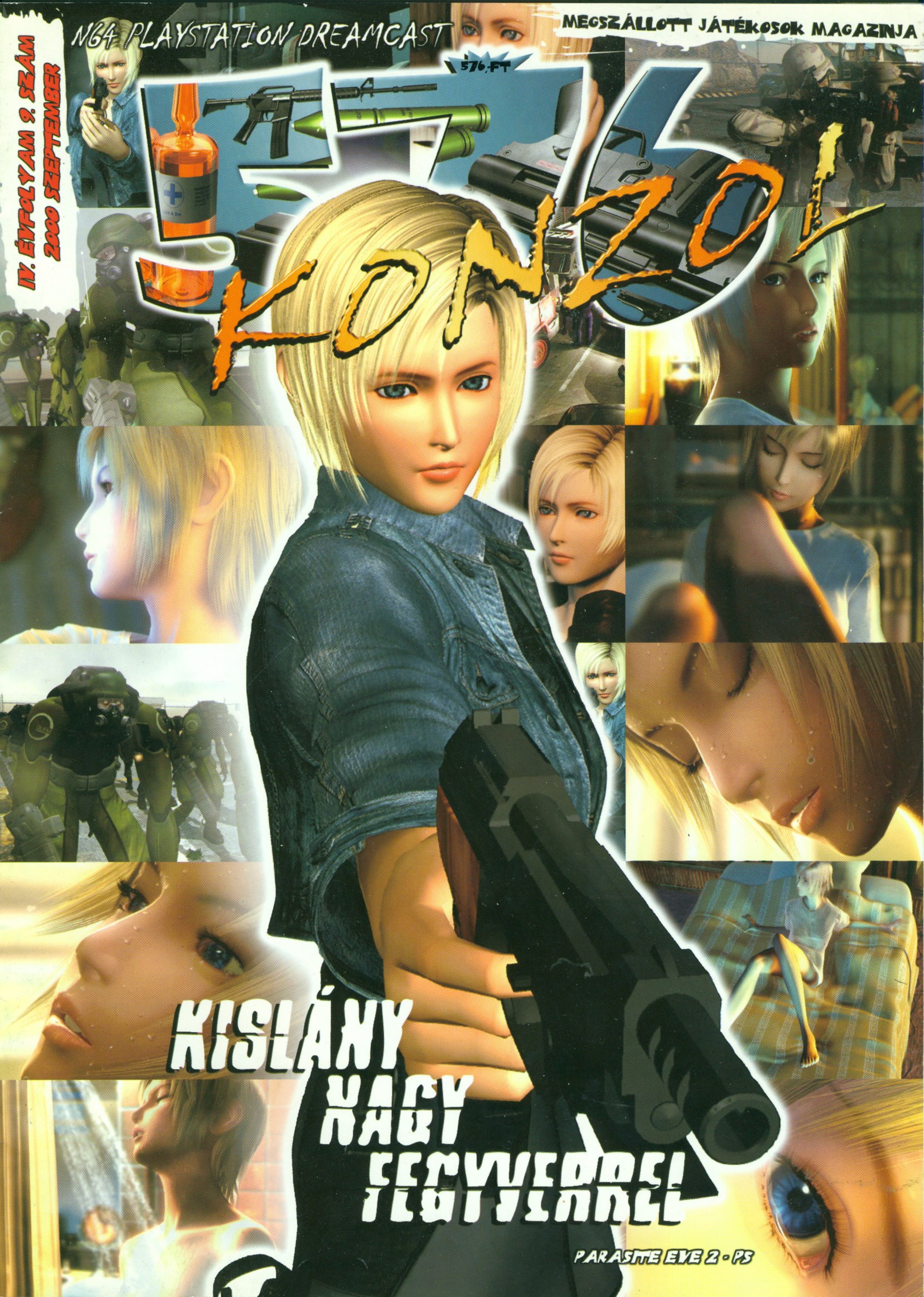

N64 PLAYSTATION DREAMCAST
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
576,-FT
IV. ÉVFOLYAM 9. SZÁM
2000 SZEPTEMBER
KONZOL
KISLÁNY
NAGY
FEGYVERREL
PARASITE EVE 2 - PS

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

AKCIÓ!



PLAYSTATION

AKCIÓS ÁR

37999,-

AKCIÓ!



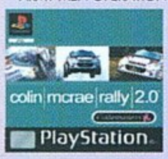
NINTENDO 64

NINTENDO 64 GÉP

37999,-

PLAYSTATION

40 WINKS	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
ADIDAS POWER SOCCER 2	7990.-
ADVENTURE OF TRON BONNE	HIVJ
AGENT ARMSTRONG	~~11990.-~~ 4990.-
AIRONAUTS	HIVJ
ALLIED GENERAL	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	12990.-
APE ESCAPE +	
SONY DUALSHOCK JOY	19990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-





ARMY MEN SARGES HEROES	9990.-
ASSAULT	13990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	~~12990.-~~ 4990.-
BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BIOFREAKS	~~13990.-~~ 4990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN QUEST	HIVJ
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BROKEN SWORD II	11990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	9990.-
C&C /PLATINUM	7990.-
C&C RED ALERT /PLATINUM	7990.-
C&C RETALIATION	7990.-
CARMAGEDDON	~~13990.-~~ 7990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-
CHOCOBO RACING	12990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
COLIN MCRAE RALLY 2.0	13990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 /PLATINUM	7990.-
CRISIS BEAT	HIVJ
CROC 2	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DEMOLITION RACER	~~13990.-~~ 7990.-
DESTREGA	12990.-
DESTRUCTION DERBY RAW	HIVJ
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DIE HARD TRILOGY 2	13990.-
DISCWORLD II	13990.-
DUKES OF HAZARD	11990.-
DUNE	13990.-
EHRGEIZ	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 2000	13990.-
F1 WORLD GP 99 SEASON	13990.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	13990.-
FIFA 99	13990.-
FIGHTING FORCE 2	13990.-
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FINAL FANTASY VIII /PLATINUM	7990.-
FOOTBALL MANAGER 2000	13990.-
FORMULA ONE 99	13990.-
G POLICE	7990.-
G POLICE WEAPONS OF JUSTICE	12990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GHOUL PANIC	HIVJ
GRANDIA	13990.-
GRANSTREAM SAGA	13990.-
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	~~13990.-~~ 7990.-
HARD EDGE	13990.-
HELL NIGHT	13990.-
HERCULES /PLATINUM	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
HUGO 2	13990.-
IN COLD BLOOD	HIVJ
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
INT.TRACK & FIELD 2	13990.-
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
JACKIE CHAN STUNTMASTER	9990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCK OUT KINGS 2000	13990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI FINAL	13990.-
LE MANS 24 HOUR	~~13990.-~~ 7990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LUCKY LUKE	7990.-
MADDEN NFL 98	~~13990.-~~ 4990.-
MASS DESTRUCTION	~~9990.-~~ 4990.-
MEGA MAN 8	~~13990.-~~ 4990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	~~13990.-~~ 7990.-
MONSTER SEED	~~13990.-~~ 7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTOR MASH	~~12990.-~~ 4990.-
MR DOMINO	9990.-
MUPPET RACEMANIA	13990.-
MUSIC	9990.-
NANOTEK WARRIOR	~~13990.-~~ 4990.-
NASCAR 2000	13990.-
NASCAR 98+JOYPAD	9990.-
NBA LIVE 98+JOYPAD	9990.-
NBA LIVE 99	13990.-
NHL 2000	13990.-
NHL FACE OFF 2000	~~12990.-~~ 7990.-
ODDWORLD: ABE'S EXODUS	~~13990.-~~ 7990.-
ODT	13990.-
OMEGA BOOST	~~12990.-~~ 7990.-
ONE	~~13990.-~~ 4990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PARASITE EVE II	13990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POCKET FIGHTER	~~13990.-~~ 4990.-
POPULOUS THE BEGINNING	~~13990.-~~ 7990.-
PORSCHE CHALLENGE	4990.-
POY POY 2	13990.-
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	~~13990.-~~ 4990.-
QUAKE II	13990.-
R TYPES	~~13990.-~~ 7990.-
R/C STUNTCOPTER	13990.-
RADICAL BIKERS	HIVJ
RAILROAD TYCOON 2	HIVJ
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAYMAN	7990.-
RE VOLT	13990.-
RESIDENT EVIL 3	13990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
ROLLCAGE STAGE 2	7990.-
RUGRATS STUDIO TOUR	7990.-
S.C.A.R.S.	~~13990.-~~ 7990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MADNESS	12990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHAOLIN	~~13990.-~~ 7990.-
SILENT HILL	13990.-
SKULLMONKEYS	~~13990.-~~ 4990.-
SLED STORM	~~13990.-~~ 4990.-
SOUTH PARK	13990.-
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPAWN	13990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPIDER MAN	13990.-
SPYRO THE DRAGON /PLATINUM	7990.-
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-
STREET FIGHTER EX PLUS	
ALPHA /PLATINUM	7990.-
STREET FIGHTER EX2 PLUS	13990.-
STREET SKATER	~~13990.-~~ 7990.-
SUPER PANG COLLECTION	~~13990.-~~ 4990.-





SUPERBIKE 2000	13990.-
SUPERCROSS 2000	13990.-
TAI FU:WRATH OF TIGER	~~13990.-~~ 7990.-
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-
TENNIS ARENA	7990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
THE NOTE	~~12990.-~~ 4990.-
THEME PARK WORLD	13990.-
TIGER WOODS 99	~~13990.-~~ 4990.-
TILT	7990.-
TINY TANK	~~12990.-~~ 7990.-
TOMB RAIDER III	7990.-
TOMB RAIDER IV	13990.-
TOMORROW NEVER DIES	13990.-
TOY STORY 2	13990.-
TRAP RUNNER	~~13990.-~~ 7990.-
TRASHER :SKATE & DESTROY	12990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
UNHOLY WARS	13990.-
URBAN CHAOS	13990.-
V BALL	~~11990.-~~ 4990.-
V RALLY 2	13990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	13990.-
VIPER	~~9990.-~~ 4990.-
WAR OF THE WORLDS	~~13990.-~~ 4990.-
WARHAWK	7990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WIPEOUT /PLATINUM	6990.-
WIPEOUT 3	13990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKIN CREW	~~13990.-~~ 7990.-
WU TANG	13990.-
X FILES	12990.-
ZERO DIVIDE 2	~~13990.-~~ 4990.-

NINTENDO 64

BATTLE TANX	17990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-
BUGS LIFE	17990.-
CARMAGEDDON	17990.-
CASTLEVANIA:	
LEGACY OF DARKNESS	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-



CHOPPER ATTACK	16990.-
DOOM 64	16990.-
EARTHWORM JIM 3D	17990.-
FIGHTING FORCE	17990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990
IGGYS RECKIN BALLS	16990.-
LAMBORGHINI	15990.-
LEGO RACERS	12990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN NFL 99	16990.-
MICRO MACHINES	17990.-
MISSION IMPOSSIBLE	16990.-
MONSTER TRUCK MADNESS	17990.-
MYSTICAL NINJA 2	17990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 99	17990.-
NHL 99	16990.-
NUCLEAR STRIKE	17990.-
OLYMPIC HOCKEY 98	16990.-



PENNY RACERS	17990.-
QUAKE	9990.-
RACING SIMULATION	
MONACO GP	17990.-
RAKUGA KIDS	17990.-
SCARS	16990.-
SILICON VALLEY	16990.-
SOUTH PARK RALLY	17990.-
STARSHOT	16990.-
THE NEW TETRIS	17990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TUROK RAGE WARS	17990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	16990.-
WORLD CUP	7990.-
YOSHI S STORY	16990.-



COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-
720	9990.-
ALL STARS TENNIS 2000	9990.-
ANTZ	9990.-
ARMOURINES	9990.-
ARMY MEN	9990.-
BATTLE TANX GLOBAL	
ASSAULT	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BLACK BASS FISHING	9990.-
BUBBLE BOBBLE	9990.-
CARMAGEDDON	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CHASE HQ	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
DROPZONE	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
FIFA 2000	9990.-
FROGGER	9990.-
HARVEST MOON	9990.-
HEXCITE	9990.-
KLAX	9990.-
KNOCKOUT KINGS	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
MAYA BEE	9990.-
MICKEYS RACING	9990.-
MICRO MACHINES 1-2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MR NUTZ	9990.-
MS PACMAN	9990.-
MUPPETS	9990.-
NBA JAM 99	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
NHL 2000	9990.-
PAC MAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PITFALL	9990.-
R TYPE DX	9990.-
RATS	9990.-
ROADSTER	9990.-
RONALDO FOOTBALL	9990.-
RUGRATS	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SPIROU	9990.-
SPY HUNTER-MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
STRANDED KIDS	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
SUZUKI ALLSTAR	9990.-
TAZ MUNCHING MADNESS	9990.-
THE MASK OF ZORRO	9990.-
THREE LIONS	9990.-
TONIC TROUBLE	HIVJ
TUROK RAGE WARS	9990.-
YODA STORIES	9990.-
ZELDA	9990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus -	
256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy	
(Lámpa - Nagyító - Joy	
- Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-



McLaren Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
COLD SHADOW	7990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DER GLOCKNER	
VON NOTRE DAMME	9990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HEAVYWEIGHT	
CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
ISS	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNOR TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
MICKEYS DANGEROUS	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
PAPERBOY	7990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON	9990.-
POPEYE 2	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPERMAN	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TUROK	9990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED	
ROGER RABBIT	7990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

SEGA DREAMCAST CD-k

AEROWINGS	16990.-
BASS FISHING	29990.-
BLUE STINGER	16990.-
BUGGY HEAT	16990.-
BUST A MOVE 4	17990.-
DEADLY SKIES	17990.-
DRAGONS BLOOD	HIVJ
EPISODE 1 RACER	HIVJ
EVOLUTION	17990.-
F1 WORLD GP	16990.-
GTA 2	17990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
INCOMING	16990.-
JIMMY WHITE SNOOKER	16990.-
MDK 2	17990.-
NBA 2000	17990.-
NOMAD SOUL	17990.-
PEN PEN	16990.-
RED DOG	17990.-
RESIDENT EVIL 2	17990.-
RESIDENT EVIL CODE	
VERONICA	17990.-
REVOLT	17990.-
ROADSTERS	17990.-
SEGA RALLY 2	17990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SNOW SURFER	16990.-
SPEED DEVILS	16990.-
SPIRIT OF SPEED	17990.-
STAR WARS EPISODE 1 RACER	17990.-
SUZUKI ALLSTAR	16990.-
SWORD OF THE BERSERK	17990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER THE LAST	
REVELATION	17990.-
V RALLY 2	17990.-
VIRTUA FIGHTER 3	16990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-
ZOMBIE REVENGE	17990.-

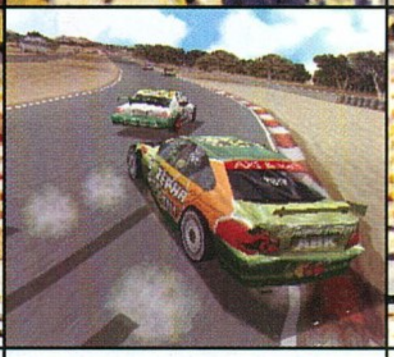
MÁR KAPHATÓ! SEGA DREAMCAST

HIVJ!



Tartalom


Parasite Eve 2


TOCA WTC


Dragon Valor



X-Men Mutant Academy


Spawn



Pokemon Stadium


Legend of Dragoon



ISSN 1417-9296
Nyomás:
Offset és Játékkártya nyomda RT
(A GOLDMANN csoport tagja)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576konzol@576.hu
Website: www.576.hu
Címlap: Parasite Eve 2

aktuális 31

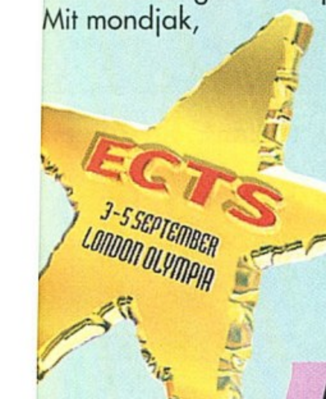
Az izgalmas dolgok mindig lapzárta előtt egy nappal történnek. Még jó, hogy ebben a hónapban lapzárta előtt KÉT nappal esett meg velünk a szokásos negatív esemény: Vári Zoli kollegám cirka 8 (?), az újságainknál eltöltött év után bebattyogott a szerkesztőségbe, egy hanyag mozdulattal leba**** a földre a sokáig általa tesztelésre használt N64-et és PS-t, majd bejelentette, hogy jobb állást kapott és holnaptól mehetünk az anyánkba. Mielőtt kibattyogott volna, még megkérdezte, hogy a cikkeket, melyekkel tarozik azért odaadja? Hirtelen nem is tudtam, hogy mit mondjak – az első igazán "martinos" válasz csak percek múlva jutott eszembe, amikor Zoltán már messze járt. (Lehet, jobb is, hogy nem hallotta.) Nem is azt sajnálom igazán, hogy elment, mert hála Istennek a Csipivel, az Ádámmal, a Tibivel és Veres Miki mesterrel 100%-osan meg vagyok elégedve. (Lehet, hogy ezután én is többet tesztelek majd.) Csak az elintézési módszer csípte kissé a szemem. A többit tőle kérdezzétek majd...

A jövő hónaptól tehát nincs több Vári Zoli cikk. Lesznek viszont Dremcastos Veres Miki tesztek, mert ő is vett egy gépet. Lesz továbbá egy csomó fantasztikus PS leírás, N64 teszt, Dreamcast ismertető és Kód-X is. Ne szaladjunk viszont annyira előre! Ebben a számban ugyanis megtaláljátok Csipi fiam pályafutásának legjobb végigjátszását a Parasite Eve 2-ről!

Martin



ECTS HÍREK



Azt mondják, gyarló az ember. Ha egyszer megszokta a jót, nagyon nehezére esik újra megbarátkozni a gyengébb minőséggel. Na, én a "gyarlósági listán" előkelő helyen állhatok, mert a fantasztikus amerikai E3 után – ismerve az ECTS (és általa az egész európai szoftveripar) rohamosan romló színvonalát – enyhén szólva kétkedve repültem ki Londonba az idei ECTS-re.

Az évek során megszokott, ajtónyitás körüli tolongást csípőből hagytuk ki, mert eleve fél órával később érkeztünk. Gondoltam nem ez lesz az a kiállítás, ahol az első fél órában lemaradok valamiről. Magamhoz ragadtam egy térképet, felmásztam a galériára és megpróbáltam kitalálni valami stratégiát a terep felderítésére. Mit mondjak, nem kellett túl sokáig töprengenem! A 2000-es év ECTS-éről ugyanis a legnagyobb cégek távolmaradtak, aki meg ott volt, az egy nagy terembe tömörült. Hol vannak már azok az idők, amikor olyan királyok töltötték meg a nagytermet, mint az Ocean, a Microprose vagy a U.S.Gold? (Rég megszűnt a legtöbbjük...) Hol vannak már a Virgin és az EIDOS egymással versengő, harsogó mega-standjai? Hol vannak a gyönyörű hostess lányok és az a jóleső izgalom, amikor egy-egy cég PR-es emberére várva elgondolkodsz, hogy mit is fogsz kérdezni tőle a jövővel kapcsolatban? (Mostanság a PR-esek úgy cserélődnek, mint jobb helyen az alsónadrág. Mire hazaérsz, már nem is dolgoznak a cégnél. Meg aztán nem is érdemes találkozni velük, mert elbeszélgetni velük nem érdemes, a CD-t meg az információs pultnál úgyis megkapod.) De leginkább azt szeretném tudni, hol vannak a jó játékok?

(A képek között inkább olyan játékokat találtok, amelyekkel az E3 beszámolómban nem foglalkoztam. Minek ismételjem magam, az E3 úgyis jobb volt...)

NINTENDO

A nagyterem közepét egy elmondhatatlanul monstrum standdal a Nintendo foglalta el. A mega-templom két hosszabb oldalán N64 stuffok voltak kiállítva, habár az összképet cseppet lerondította, hogy mindössze 7-8 játék váltakozott (De három közülük legalább Rare fejlesztés, ami azért jelent valamit). Hiába, a Nintendo sohasem volt híres a tömegtermeléséről! A pavilon közepe egy hosszú üres alagút volt, mert ugye a jó népnek közlekedni is kell valahol – jót röhögtem a kopasz folyosó egyik oldalán sorban felállított 5 TV-n, melyek fekete képernyőin egy cseppnyi sárga Pokemon valami, név szerint Pikachu kocogott végig non-stop, 24/24-ben. Felemelő látvány volt. A pavilon teteje (mint egy terasz) sokkal izgalmasabb dolgokat rejtett: a legújabb GameBoy gépet, a GameBoy Advance-t és a hozzá való játékokat. Mit mondjak, bitang jól néznek ki! Remélem, hogy a megnövekedett gépkapacitás nem fogja az Advance-t (GBA) a Game Gear szintjére süllyeszteni, azaz nem 1 órát lehet majd játszani vele egy adag elemmel.

A GBA 32 bites processzorral van szerelve, képernyőmérete 50%-kal nagyobb, mint a GB Color-nak. Képernyőfelbontása 60%-kal jobb. A proci 16-szor gyorsabban ketyeg és a gép 32 ezer színt képes megjeleníteni egyidejűleg. Akár négy gép is összeköthető egyszerre. A masina 2001 márciusában jön ki Japánban, Európában pedig júliusban.

Természetesen nem állította ki a Nintendo az új csodagépét, a Gamecube-ot. Pedig mindenki nagyon kíváncsi lett volna rá! A Cube egy 405Mhz-es csodagép (by IBM), és aki tudja, hogy a konzoloknál a Mhz mennyire mást jelent, annak lehet fogalma a "dobozka" tudásáról. A különböző videomemóriák és társaik ismertetésébe még nem mennék bele, de annyi már bizonyos, hogy a Gamecube sokkal gyorsabb, mint a PS2 vagy Dreamcast. A Cube 1.5GB-os optikai diszkekkel működik, van hozzá egy 56K-s modem, drótnélküli kontroller, 4MB digitális flash memóriakártya és kismillió különböző digitális bemenet-kimenet. A gép 2001 júliusában jön ki Japánban, októberben Amerikában, 2002-ben Európában.

SONY

A Sony a szokásos hátsó különtermet vette ki. Ahogy beléptem, rögtön láttam, hogy katasztrófa van! A terem ugyanis kívülről ugyanolyan nagy volt, belülről viszont erőteljesen zanzásították! A közepére bekúrtak egy hatalmas PSone makettet (az új töpörödött PS változat – úgy látszik a Sony elkezdte a miniatürizálást), a falakra meg felnyomtak kb. 10 PS játékot. (Tavaly csak a falakon volt vagy 30 progi, belül meg további 30.) Ja, a maradék helyet pedig két állvány foglalta el: a Chase the Express (nem tudom mit keresett az ECTS-en, mert már el is kopott a lemez, olyan régi) és egy új táncolós Jungle Book anyag a táncszőnyegekkel. Az új játékok közül egyedül a Driver 2 és a C12 iránt tanúsított a tömeg komolyabb érdeklődést, a többi stuffal (mint például a semmitmondó Spyro 3-mal) csak azért játszottak, hogy ne unatkozzanak.

A Driver 2 nekem túl lassúnak tűnt. A grafika okés, habár eléggé pixeles, de jó dolog, hogy ki lehet szállni a kocsiból és átülni más járművekbe. Ha csinálsz mondjuk egy karambolt, át tudsz szállni valamelyik lestoppolt járgányba.

A C12 egy nagyon baba 3D-s sci-fi lövöldözős cucc. Hatalmas fegyverek, nagy bejárható pályák. Kicsit, olyan mint a Tenchu, a Chase és a Tomb Raider keveréke.

A Jungle Book Groove Party mint mondottam az új őrületet lovagolja meg. A kontroller helyére 1-2 táncszőnyeget lehet csatlakoztatni, a képernyőn különböző nyilak futnak, a szőnyegen meg ide-oda kell ugrálni. Jó kis fogyókúra!

A terem másik része töksötét volt és a PS2-nek szentelték. Kiábrándító volt, hogy mindössze 6 játékkal lehetett nyomulni. Ebből egy valami amerikai-focis álaltság volt, ami annyira nem érdekelt senkit, hogy nem is nyúlt az irányító után egy lélek sem. ÉBRESZTŐ SONY! A többi stuffot már ismeritek, Tekken TAG, GT2000, satöbbi. Nem ájultam el.

Ami igazán kiakasztóan jó volt, az a Metal Gear Solid 2 új bemutató videója, ami legalább 2 perccel hosszabb volt, mint az E3-on. Ez a játék lesz a 2001-es év igazi szenzációja. Nem is tudok beszélni róla, olyan állat. Aki tudja, keresse meg és töltse le az internetről a videokamerás felvételt. További PS2 hír, hogy a másik bombasztikus játékot, a Dynasty Warriors 2-t a Midas fogja kiadni Európában!

DREAMCAST

Az ECTS-en a SEGA nem képviseltette magát. Ami minimális DC játékot látni lehetett, az kisebb cégeknél volt kiállítva. Valahol azt hiszem láttam a Shenmue-t is, ami azt jelenti, hogy Európában is meg fog jelenni. Ja, a Sierra-nál ott volt a Half Life DC verziója. Kipróbáltam, elképesztően király! Ennyi.

Martin





GameBoy Advance - Nintendo



All Star Racing - GBA



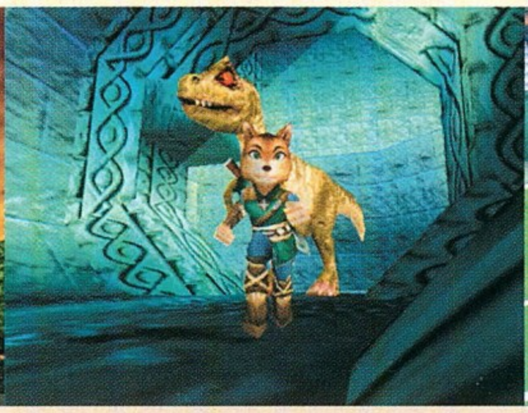
Pinobee Quest of Heart - GBA



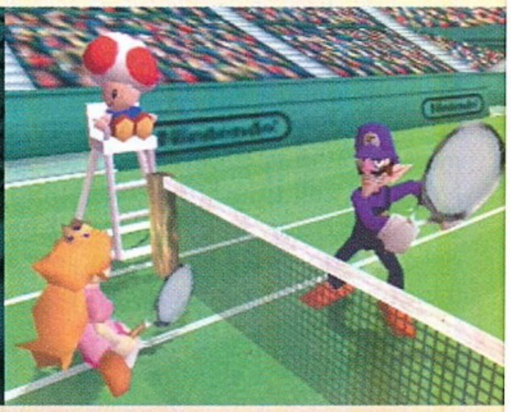
Gamecube - Nintendo



Banjo Tooie - N64



Dinosaur Planet - N64



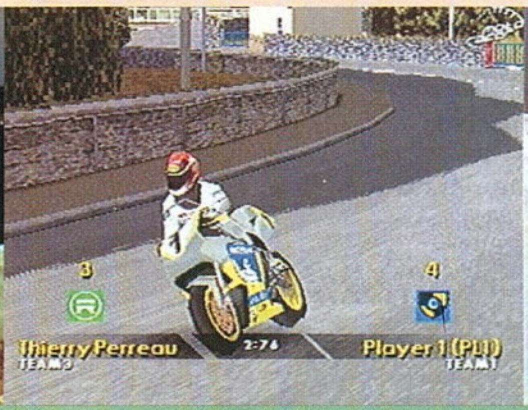
Mario Tennis - N64



Eternal Darkness - N64



C12 - PS



Moto Racer World Tour - PS



Spyro Year of the Dragon - PS



Muppet Monster Adventure - PS



Danger Girl - PS



Dark Cloud - PS2



The Getaway - PS2



Summoner - PS2



Oni - PS2



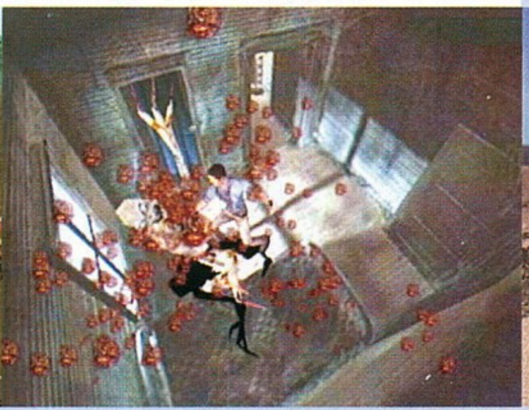
Illbleed - DC



Half Life - DC



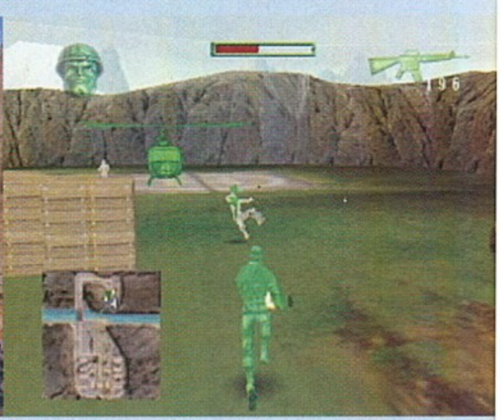
Heroes of Might and Magic III - DC



Evil Dead - DC



San Francisco Rush 2049 - DC



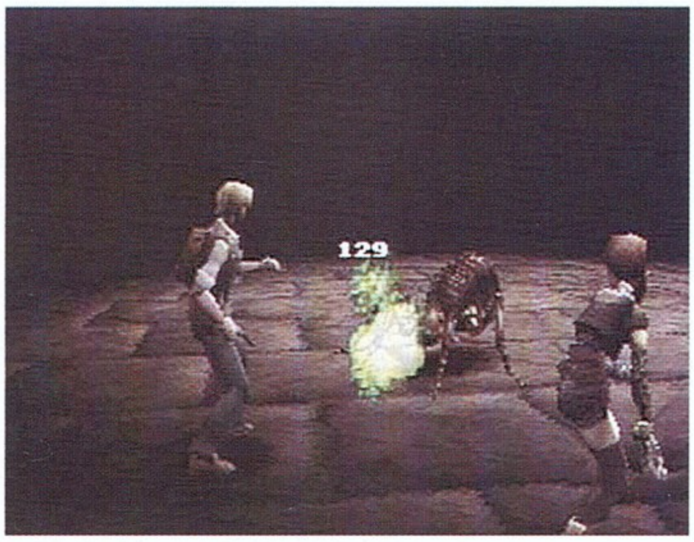
Army Men Sarge's Heroes - DC

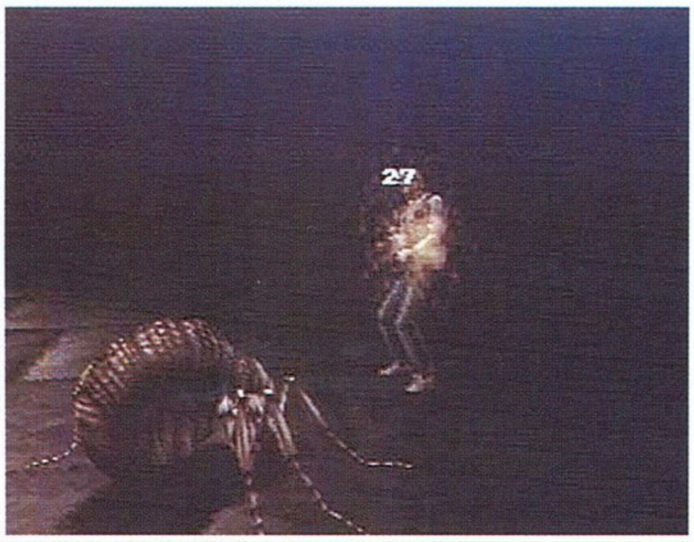
Nagyszerűen érzem magam, mióta a Koudelka-val kezelnek. Minden nap két órát játszom vele, megállás nélkül és teljesen felfrissül az elmém. Úgy érzem bármire képes vagyok, bármit megtennék érte. Lehoznám a csillagokat, megvédeném a gonosztól, hagynám, hogy elvarázsoljon. Igen, igen, nem másról beszélek, mint Koudelka Iasantról, a lányról, akihez foghatót legutóbb csak a Tomb Raiderben láttam. Hát nem mindennapi a csaj, az biztos. Nem mindennapi dolgokra képes, ugyanis amellett, hogy gyönyörű, még médium is a kislány. Ő aztán tudja, mi kell a férfinak! (Brr..) No, de félre az ábrándokkal, mert Koudelka bajba került és nekünk lesz a feladatunk, hogy kihúzzuk a pácból (Mit nekünk, csak nekem! Ti menjetek Larázni).

SKÓCIA, ELHAGYATOTT KASTÉLY

Skóciában járunk, az idő szokás szerint pocsék, esik az eső, de minket nem riaszt vissza az időjárás sem. Egy elhagyatott kastély van valahol a hegyekben, melyről csak kósza hírek terjengnek. Egyesek szerint egyszerű kolostorként használják az épületet a gazdag tulajdonosai. Mások úgy vélik, hogy a kastélyt halott lelkek és kísértetek lakják, és az erődítmény valójában sok száz ártatlan ember koporsója, mivel évszázadok óta embereket áldoznak ott. Egy fiatal lány, Koudelka útnak indul a faluból, hogy kiderítse melyik pletyka igaz. Felpattan lovára és elindul a hegyek felé. Egy ismeretlen szellem hangja hívja őt folyamatosan és a hangot követve odatalál a kastélyhoz. Koudelka különleges képességekkel bír, természetfeletti ereje van. Kiskorától árván nevelkedett a faluban, szülei hamar magára hagyták, de felcseperedett és megtanulta használni képességeit. Hosszú lovaglás után bégül odaért a kolostorhoz, de zárva talált minden kaput. Felmászott a falra egy kötél segítségével, de megcsúszott a vizes tetőn és bezuhant egy ablakon át az épületbe. Teljesen magára van utalva. Vajon milyen veszélyek várnak itt rá? Ki fog segíteni neki, ha bajba kerül? Ezekre a kérdésekre hamarosan kiderítjük a választ. De előtte lássuk, hogy milyen is maga a játék.

Hasonlóságra leginkább a Final Fantasy-t említhetném, bár természetesen ez a játék sem vetélytársa a verhetetlen királynak. Minden szempontból elmarad tőle, de nem is érdemes hozzá hasonlítani. A





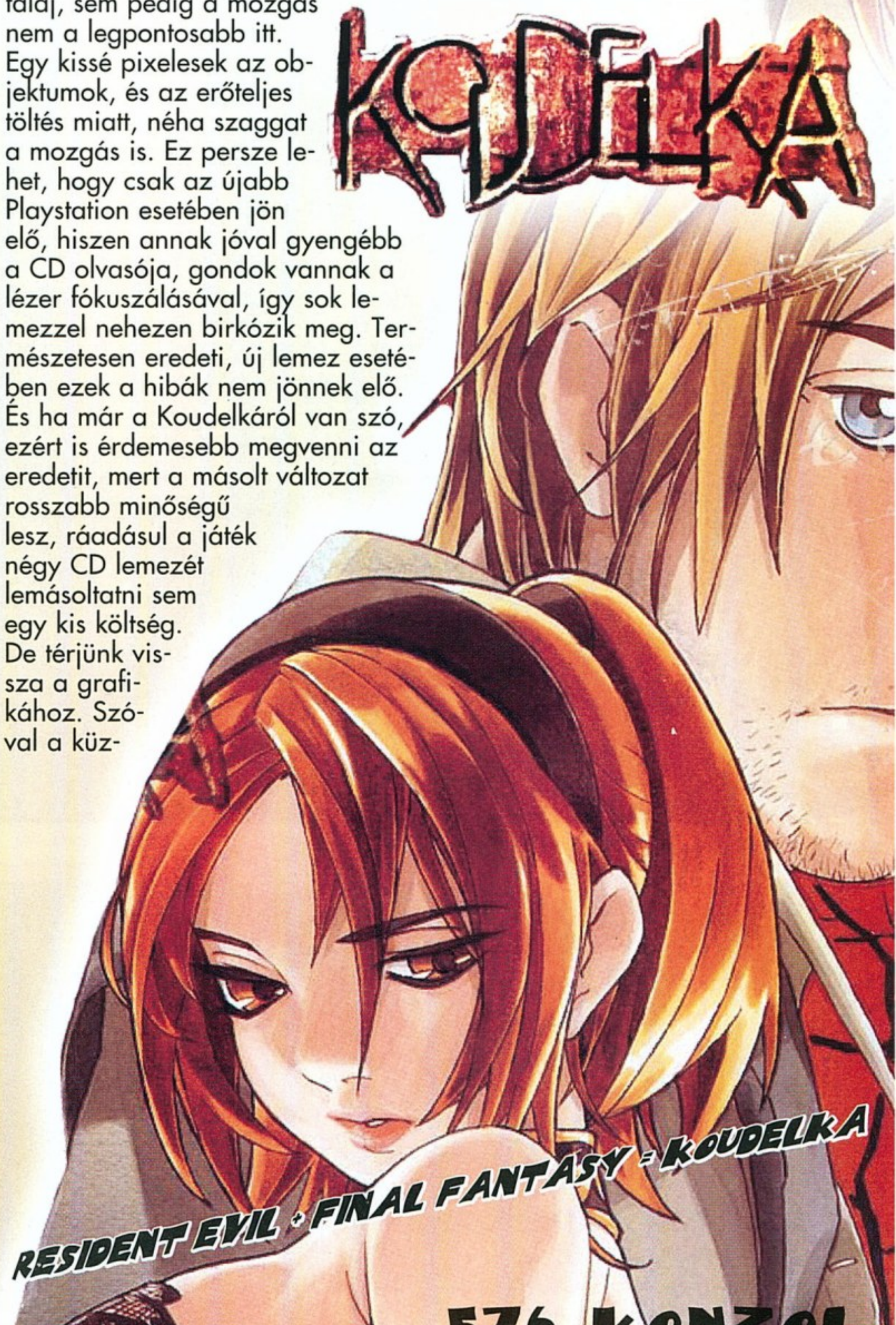
maga nemében nagyon igényesen van kidolgozva a Koudelka is. Átvezető filmek tömkelegével találkozhatunk, a szobák és terepek szépek, a figurák is nagyon gyönyörűek, főleg Koudelka, de ezt nem győzöm hangsúlyozni. Viszont a kezdő videóban feltűnő ló, amin Koudelka érkezik, eléggé mókásan néz ki. Úgy látszik a fiúk, ott Japánban, még életükben nem láttak lovat, vagy legalábbis nem mozgás közben. Ez mindenre hasonlít, csak nem egy lóra. Leginkább egy klónozott tehénre emlékeztet. Mindenesetre az emberek és emberszabású szörnyek ábrázolása sokkal jobban megy a programozóknak,



úgyhogy ezen a problémán nem akadunk fenn.



A kezdő animáció megtekintése után, melyből kiderül a történet nagy része, a menübe kerülünk. Itt nincs túl sok beállítási lehetőségünk, csupán tölthetünk mentett állást, ki-be kapcsolhatjuk a rezgő funkciót, és a hangerőt állítgathatjuk. Nyomjunk az új játékra és lássunk csodát, egy újabb film következik. Ebből kiderül a fent ismertetett történek másik szelete, megcsodálhatjuk a mutáns lovat, és rögtön a mélybe kerülünk. Ami elsőre feltűnhet az első pályán, hogy a grafika játék közben is csodaszép és nemcsak az FMV-ken. A felépítése a programnak az Final Fantasy-hoz hasonlóan két részből áll, azaz egy mászkálós és egy harci terepből. Amikor megtámadnak minket, a terep átalakul egy küzdőtérré, ahol körökre osztva alkalmazhatjuk a gyilkolás technikáját, üthetünk, szúrhatunk, lőhetünk, varázsolhatunk, stb. Ennek a résznek a kidolgozása hagy egy kis kívánnivalót maga után, ugyan sem a talaj, sem pedig a mozgás nem a legpontosabb itt. Egy kissé pixelesek az objektumok, és az erőteljes töltés miatt, néha szaggat a mozgás is. Ez persze lehet, hogy csak az újabb Playstation esetében jön elő, hiszen annak jóval gyengébb a CD olvasója, gondok vannak a lézer fókuszálásával, így sok lemezzel nehezen birkózik meg. Természetesen eredeti, új lemez esetében ezek a hibák nem jönnek elő. És ha már a Koudelkáról van szó, ezért is érdemesebb megvenni az eredetit, mert a másolt változat rosszabb minőségű lesz, ráadásul a játék négy CD lemezét lemásoltatni sem egy kis költség. De térjünk vissza a grafikához. Szóval a küzdőtéren egy kissé gyengébb a grafika, mint a játék többi részén, de annyival, hogy ez bármi feltűnést, zavart okozna a játék során. Mindig mondtátok nekem, hogy nagyfelbontású szemem van és ott is pixeleket látok, ahol egyébként nincsenek. Nos igen, bevallom tényleg én vagyok Superman, átlátok a falakon, látok minden pixelt. Egyébként meg elég nagy méretű a TV-m képernyője és eléggé előhozza a pixelek méretét. Éppen a ti kívánságotoknak eleget téve, ezúttal egy kissé hunyorítottam a TV előtt ülve, és tényleg bevált. Nem is volt olyan pixeles. A viccet félretéve, nem zavaró a dolog, egyáltalán nem ront az élvezhetőségen. Sokkal inkább ront az a



tény, hogy a szörnyek megállás nélkül támadnak minket, túlságosan gyakran kell harcolnunk. Sokszor ugyanazon szobában kétszer, vagy többször is megtámadnak ugyan azok az ellenfelek, ha arra járunk. Szóval hiába nyírjuk ki őket, mert legközelebb ha arra járunk, úgy is ott lesznek megint. Ez az a hiba, mely a legjobban zavart a játék során, mert bizony nagyon unalmassá tud válni, hogy már negyedszer támadnak meg ugyanazok a pókok, meg csótányok, mikor én csak azt az árva töltényes dobozt keresem. Különösen az tud bosszantó lenni, mikor a szellemek a bútorokat szállják meg és egy halom szék, meg asztal támad meg minket egyfolytában. Az meg kész szégyen, ha egy szék végez velünk, márpedig, ha már harmadszor támad meg, akkor nagy az esélye arra, hogy ki is nyír. A mászkálós részeket éppen ezért nem is tudjuk teljesen kiélvezni és nincs időnk gyönyörködni Koudelka lábainak szépségében sem, mert rögtön jönnek a csótányok meg a csontvázak, esetleg a mutáns zombik.



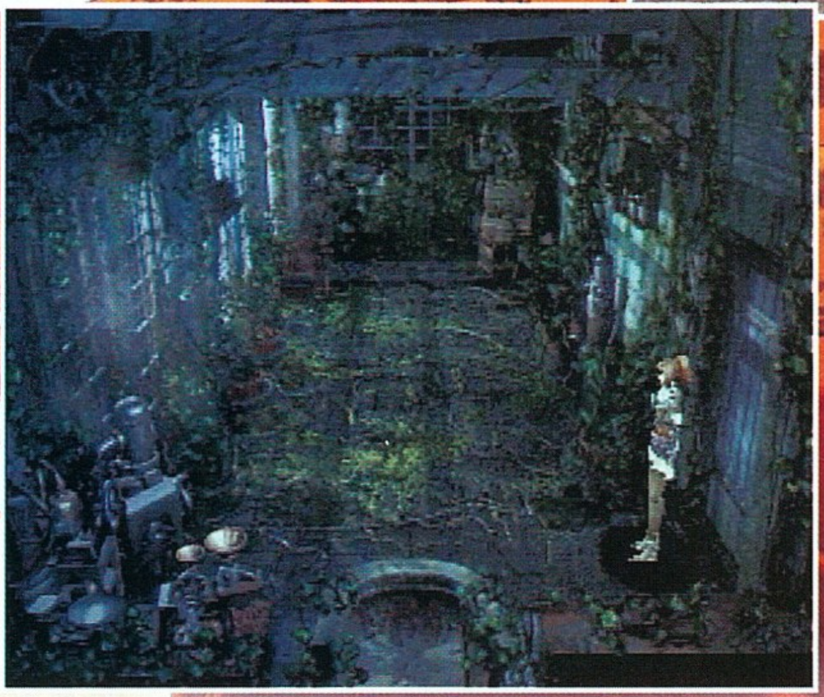
Harc közben körökre osztott küzdelmet játszunk, általában több ellenfél támad ránk és mi is többen vagyunk, ugyanis már az első pillanatban felszed Koudelka egy udvarlót magának, akinek megmenti az életét. Ilyenkor pont, mint a Final Fantasy-ben Koudelka egyedül mozog a szobákban, viszont a harctéren láthatóvá válik a velünk lévő társ is. Minden körben léphetünk és támadhatunk egyszer embereinkkel. Ha fegyvert váltunk, akkor azt rögtön egy lépésnek veszi a gép. Általában a varázslatok főleg gyógyításra használhatók, illetve a későbbiekben lesznek támadó varázslataink is. Addig is küzdhetünk pisztollyal, késsel és puszta kézzel. Edward a társunk kezében jobban áll a kés, míg Koudelka gyenge nő létére inkább pisztollyal harcoljon. Harc közben menekülhetünk is, de sok értelme nincsen, hiszen korlátozott a harctér és a szörnyek maximum két lépésből bármerre elérnek. Természetesen harc közben is használhatjuk a pályákon felszedett tárgyakat, élelmiszert, töltényeket, bármit. Ezeket a támadás menüpontban, tárgyak név alatt találjuk meg.

Külön említést érdemel továbbá a játék hangja és zenéje. Mindkettő kiemelkedően szuper. A szereplők mindent saját hangjukon mondanak ki, nincs szükség az unalmas feliratozásra. A harc közben és a pályákon is zenék szólnak, míg a kezdő animáció alatt egy operaénekesnő hangja bűvöl el minket.

A JÁTÉK

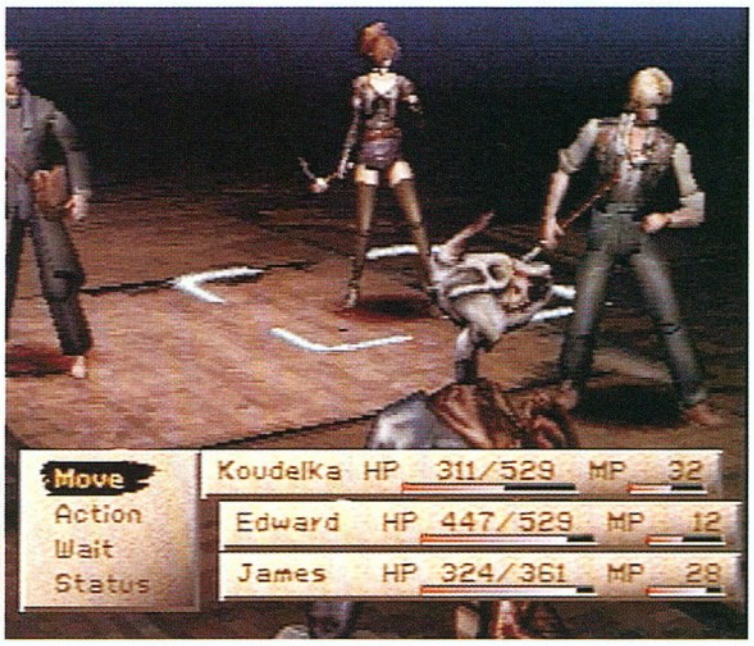
Mikor úgy döntöttünk belevágunk a játék közepébe és bepottyanunk az ablakon át a kastélyba, egy emberrel találkozunk, aki egy ajtónál fetreng és látszólag már a halálán van. Koudelka magától odamegy és szóba elegyedik vele, közben meg hirtelen hátba támadja egy szörnyeteg. Edward megdob minket egy pisztollyal, így könnyedén elbánhatunk a csúnyasággal. Ezennel meg is volt az első küzdelmünk és rájövünk, hogy ennél csak rosszabbak várnak még ránk a kastély gyomrában. Menjünk oda a fickóhoz és beszéljünk vele. Hamar rájövünk, hogy az oldalunkon áll és meggyógyítjuk. Talpra segítjük és csatlakozik csapatunkhoz. Most már szabad az ajtó, melyet eddig eltorlaszolt a pasas. Menjünk ki. Egy szobába jutunk, ahol két ajtó található, de még csak az egyik áll nyitva. Találunk egy italt, vegyük fel, majd menjünk ki a lenti ajtón. Egy szobába kerültünk, egy ajtót találunk itt és egy létrát. Egy csomag golyó is lapul itt, melyet azonnal vegyünk fel, hiszen a küzdelem során nélkülözhetetlen lesz, az Edwardtól kapott pisztolyhoz. Menjünk fel, és a fenti szoba középen találunk egy kis energiát, és felfedezhetünk egy hátsó ajtót is. Menjünk vissza, amerről jöttünk. Egyenesen addig a szobáig, ahol a töltényeket találtuk. Itt menjünk ki a középső ajtón. Egy nagy hallba kerülünk, mindenféle gyertya társaságában. Van itt egy lépcső az első emeletre és jobbra fent egy folyosó. Menjünk a folyosó felé, és nézzük meg a képet a falon. Találunk egy kést. Láthatunk egy ajtót is a folyosóban, de ne menjünk be. Inkább irány vissza az előző képre, ahol menjünk le a lépcsőn az első emeletre. Az első emeletnek két szobája van, egy a hall végében és egy a felénk eső oldalon. Menjünk be az utóbbiba, és egy animáció következik. Találkozunk egy házaspárral, akik a ház tulajdonosainak látszanak, legalábbis nagyon aranyos gesztusként felajánlanak nekünk egy kis kaját. Koudelka valamiért nem akarja elfogadni, és elutasítóan viselkedik, míg Edward mohón bezabál minden levest, amit elé tolnak. Elég sokat kérdezősködünk arról, hogy mi is folyik itt, és kiderül, hogy a ház tulajdonosai is tudnak a szörnyekről, csak azt állítják, hogy őket nem zaklatják már évek óta. Mi közöljük velük, hogy most újra visszajöttek a gonoszok, ezért kapunk tőlük egy kis töltényt. Kijutunk a szobából, az előző szobába, ahol most menjünk el a folyosó végében található ajtóba. Egy újabb filmrészlet következik most, ahol Edward közli Koudelkával, hogy az étel mérgezett volt. Ez egy szép nagy szoba. Először menjünk el jobbra és balra és vegyük fel a kést és a kaját. Sajnos nem tudom pontosan leírni a helyüket, mert a játék a legtöbbször elég idétlen kameranézeteket használ, így minden szobában más és más lenne a fel, meg a le, az egyenesen, stb. Szóval a szoba elhelyezkedéséhez képest, menjünk először a jobbra és balra, aztán pedig a szoba tetejébe. Az itt lévő ajtó két másik szobába vezet. Egy hordókkal teli szobába kerültünk. Menjünk az utat követve, a középen található ajtón át, haladjunk két szobán át, míg végül egy növényt találunk. Vegyük fel és irány vissza a konyhába és abba a szobába, ahol a kaját (sajt) találtuk. Innen nyílik egy újabb szoba. Menjünk be és láthatunk különféle





sütőket, fiókokat, meg egy vascsövet a földön. Ezt vegyük fel tüstént, mert extra sérüléseket okozhatunk a segítségével a szörnyeken. Igaz, hogy csak közelről használható, de mindenképpen egy jó fegyver ezekben az ínséges időkben. Az előző szobában található még egy kalapács és egy léc is, mely az MP újratöltésére használható, amely mostanra már biztosan esedékes. Menjünk ki a tovább vezető ajtón, melyen át egy furcsa növényzettel rendelkező szobába jutunk. A szoba végében megtámad minket egy szörnyeteg, egy mutáns virágnak látszó behemót. Ő az első főellenség, akit célszerű tűzzel elintézni, mivel arra a legérzékenyebb. Miután végeztünk vele, menjünk oda az ájult emberhez és ébresszük fel. Az ő neve James O'Flaherty és csatlakozni fog a csapatunkhoz. Ott, ahol James feküdt, kell lennie egy mentés kútnak. Gyorsan mentsük el a játékot, mert eléggé ritkán adódik rá alkalom. Most van rá lehetőségünk, hogy feltöltsük készleteinket és induljunk tovább. Menjünk vissza egészen addig a hallig, ahol lejöttünk erre a szintre. Oda, ahol a képet nézegettük, csak most menjünk be az ajtón. Egy picike szoba és tartalmaz számunkra egy MP feltöltőt. Van itt továbbá egy ajtó is, melyen menjünk ki. Kijutunk a szabadba. Rögtön az ajtó mellett található egy töl-

ténycsomag. Vegyük fel, majd irány a jobbra fent található ajtón, vissza az épületbe. Amint belépünk egy sötét előszobába kerülünk. Miközben haladunk, egyszer csak egy golyó süvít be az ablakon, csapatunk meg heves kárомlásba kezd, hogy a ház tulajdonosai már megint megpróbálták végezni velük. James elég kellemetlen személy, hiszen elkezd papolni arról, hogy ő hívő ember és ezzel is ellent mond másik két főhősüknek. Mindenesetre nem rúgjuk ki a csapatból, mert jól jöhet még a harcban, odadobni alamizsnának a szörnyeknek. Menjünk ki az ajtón, melyen át egy újabb szobába érünk. Itt is van egy ajtó a jobb felső sarokban, egy kissé nehéz eltalálni de igyekezzünk, mert vár ránk az újabb főellenség. Fainda az, akivel most el kel bánnunk, sőt három van belőle és különböző színűek is ráadásul... A lényeg, hogy egyfolytában mozgásban legyünk és ne engedjünk nekik helyet a mozgásra. Használjuk a vascsövet és összpontosítsunk az egyikre. Ha végeztünk, menjünk ki az ajtón a következő helyszínre. Ahová jutottunk egy kőfalakból álló hall, melyen haladunk végig, ne menjünk be az ajtón. Találunk egy lányt, akit Charlottenak hívnak. Kedves kis ruhában van, Edward meg is nézi jól. Itt láthatunk egy animációt, mely már egyike az utolsóknak ezen a lemezen. Láthatjuk az utat, amerre egy szellem haladt, de nem tudjuk követni sajnos. Nincs más lehetőségünk, menjünk szépen vissza ahhoz az ajtóhoz, amely mellett épp az imént haladtunk el és menjünk be. Bent a szobából nyílik egy újabb helység, amely egy öltöző féleség. Menjünk a kabinhoz és vizsgálódjunk egy kissé. Találunk egy halott testet és már jön is a harmadik főellenség, akit csak nemes egyszerűséggel Mirának hívnak. Intézzük el, majd vizsgáljuk meg a kabint újra és vegyük magunkhoz a kötél-létrát. Ezek után nem maradt hátra más, mint visszamenni arra a helyre, ahol a





szellemet láttuk, felerősíteni a létrát a helyére és lemászni. Mikor leértünk a létrán, menjünk balra, míg egy terembe kerülünk, ahol kétfelé visz az út. Egy balra és egy felfelé. Menjünk először be az utóbbiba és vegyük fel a töltényeket. Majd irány vissza, és át a balra vezető irányba, mely egy picike kis szobába vezet, egy ajtóval. Lépjünk be az ajtón. A terem, amibe kerültünk egy kissé templomos beütésű, üveg ablakokkal és egy oltárral díszeleg. Menjünk oda az oltárhoz és itt az ideje, hogy szembenézzünk a negyedik főellenséggel, amely az utolsó is egyben ezen a CD-n. Kemény menet lesz, három ellenfél jön ellenünk, név szerint: Dark Edward, Dark Koudelka, Dark James. Minden emberünknek a sötét, gonosz verziója. Különösebb tanács nem szükségeltetik elintézésükhöz, nyírjuk ki őket és kész. Kapunk egy gyűrűt és egy kirakó darabkát. Miután végeztünk a gonosz énünkkel, elpusztulnak az oltáron és játékot menthetünk. Ez az utolsó mentési lehetőség a CD-n. A szobában nézelődve egy videó kezdődik, mely jelzi, hogy igencsak vége az első lemeznek és azt, hogy kalandjaink csak most kezdenek igazán bemelegedni. Lábaink alatt megnyílik a föld és lezuhanunk. Elnyel minket a padló. Vajon mi következik ezután? Azt megtudhatod, ha megveszed az 576 Konzol következő számát is, hiszen nagy valószínűséggel, ha nem készít ki addig teljesen a játék, vagy nem temetnek be a CD halmok, olvashattok egy folytatást. Tudom elég sokan reklamáltatok emiatt, hogy folytatásos leírások kerülnek be az újságba, de fontos tudnotok, hogy mindannyian eléggé le vagyunk foglalva ilyenkor és több programmal foglalkoznunk párhuzamosan. Néha bizony ez már odáig fajul, hogy az ember azt sem tudja, hol is hagyta a fejét. Nos én már biztos vagyok benne, hogy ezúttal Koudelkánál felejtettem a fejem. Ha nem is annyira teljes értékű a program, mint ahogyan azt egy Final Fantasy játékos elvárja, azért még kellemes szórakozást nyújt.



Igaz, hogy sem a harci elemek, sem pedig a pályák kidolgozása nem éppen az ideális, főleg a gyakran egyhangúvá váló színek és az aránytalan erőviszonyok miatt. Továbbá a zenei aláfestés is hiányos néhol. Főleg a szobák és folyosókon mászkálás alatt. Amikor szól a zene akkor az többnyire hallgatható, kellemes muzsika, kivéve, ha már negyedszer ismétlődik ugyan az a szám. Külön említést érdemel továbbá az irányítás a játék mászkálós részében. Néha zavaró tud lenni, hogy a játék a nem éppen szokványos, "amerre nyomom, arra indul" technikát alkalmazza. Tehát, ha balra húzzuk a joy-t, akkor Koudelka elfordul és elindul balra. Szerintem jobban bejött volna, ha az irányokkal foroghattunk volna és az előre iránnyal tudunk volna mozogni. Természetesen megszokható ez így is, csak kisebb szobákban, ahol kevés a hely, egy kissé nehézkessé válik a pontos mozgás és gyakran nem találjuk el pontosan a tárgyakat, vagy éppenséggel beleakadunk valamelyikbe.

Nekem mindenesetre megnyerte a tetszésemet a program, ezért bátran ajánlhatom a stílus szerelmeseinek, merüljetek el bártan Koudelda bájaiban és izgulj játok végig kalandjait, mert tényleg megéri.

Endrédy Tibor



KOUDELKA

INFOGRAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS, 1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON TETSZIK A FŐHŐSNŐ, SZÉP VIDEÓK ÉS KELLEMESEN BORZALMAS HANGULAT
× TÚL GYAKRAN TÁMADNAK MEG A SZÖRNYEK, NAGYON NEHÉZ, EGY IDŐ UTÁN RÁUN AZ EMBER

89%

STRIDER 1-2

KLASSZIKUS GYÖNGYSZEM!



A Strider első része ma már igencsak koros játéknak számít: van annak már 10 esztendeje is, hogy a játéktermekben felejthetetlen sztárrá vált. Azonban most még sem kell ezt a cikket úgy kezdenem, hogy erre a já-



tékra bizonyára már csak az öreg motorosok emlékezhetnek, ugyanis a Capcom egy felettébb kellemes meglepetéssel szolgált. Akik szeretik az ún. retro-játékokat, nyilván hozzám hasonló lelkesedéssel üdvözlik, hogy a második epizódhoz mellékelték a régi Stridert is.

E nemes gesztusnak köszönhetően rögtön megfigyelhetjük: a Strider 1 és 2 között lényeges különbség nincs – már ami a játékmenetet illeti. Mindenre elszánt harcosunkkal hegyen-völgyön kell átvágni, s közben lankadatlanul kaszabolni kell az ellenséges katonákat és robotokat. Jóllehet az egyszerű rajzolt háttereket csodálatos 3D-s építményekre cserélték le, továbbra is egy síkban mozoghatunk. Vetődjék akár egy középkori vár az utunkba, hősünk nem veszi a fáradságot, hogy kikerülje: a legnagyobb természetességgel kapaszkodik fel egy vártorony csúcsára is – csak hogy azután a túloldalt leereszkedhessen.



De nem csak a játékmenetet hagyták meg 2D-ben, hanem a figurák grafikáját is. Csupán a főellenségek 3D-sek. Mondjuk az furcsa is lenne, ha azok is rajzoltak lennének, mert olyan elképesztő óriásokkal kell megküzdenünk, hogy már csak körbe járni is elég őket. Például egy bástyán rohangálhatunk körbe-körbe egy fickót üldözve, s közben egy dög nagy sárkány harapdál, illetve lézerezik felénk a nem is tudni hány fejével.

A játék sztorija nem valami eget rengető. A jövőben egyetlen ember irányítja majd a világot, aki magát egyszerűen csak a Nagy Mesternek titulálja. Ez a nagymester vaskézzel és elnyomással kormányozza a birodalmát, ami természetesen kivívja egyesek ellenszenvét. Itt jön a képbe a főhős, akinek az a legfőbb életcélja, hogy a Nagy Mestert móresre tanítsa.

Ninjánk, aki a Hiryu névre hallgat, ezt a "nevelői munkát" az alábbi eszközökkel végzi el. Először is a pengeéles szablyáját veti be, amit rendkívül szaporán tud suhogtatni – csak a Négyzetet kell elég sűrűn nyomkodnunk. Azután akrobatikus készségét kamatoztatja: hosszú acélkarmainak köszönhetően megkapaszkodhatunk a falakon, sőt akár a plafonról lógva és közlekedhetünk. Újabb fontos mozzanat a becsúszás is (Kör). Csakúgy mint a fociban, ezt az ellenség kicselezésére lehet használni: támadásokat kerülhetünk ki, s ugyanazzal a lendülettel ellentámadásba foghatunk. A játékban egy idő után egyre több, és egyre szélesebb szakadékok felett kell átkelnünk. Ebben két újabb mozdulat lesz a segítségünkre: ha egymás után kétszer nyomjuk le a jobb vagy a bal irányt, emberünk rohanni kezd, ha pedig az ugrást nyomjuk meg kétszer, dupla magasat tudunk ugrani! Ezzel bezárólag már csak egy gombot nem soroltam fel: a Körrel az ún. boost módot kapcsolhatjuk be. Ez egy afféle "felfokozott lelkiállapot": hősünk néhány másodpercig nem csak hogy vagdalkozni tud, de hajigálja is a pengéket rendesen. Ahhoz, hogy "boostolni" tudjunk, megfelelő – "B" feliratú – ikon felvételére van szükség. A boost ikonon kívül találhatunk még energiát is, amivel Hiryu életerőskáláján egy egységnyit tudunk visszaállítani (az ötből).

Több szempontból is rendkívül érdekes a momentum, hogy összevethetjük a második részt az elóddel. Egyrészt egy kicsit nosztalgiázhatunk, másrészt akik nem látták anno a régi Stridert (mert mondjuk még túl fiatalok voltak), most tapasztalhatják, milyen volt egy korabeli játéktermi automata. Az eredeti változatot nem csak hogy minőségileg, de nehézségileg is összehasonlíthatjuk a folytatással. Mostanában sokat nyavalyog mindenki, hogy egyes játékok ilyen meg olyan nehezek. Hát most megnézhetjük, mi volt a helyzet tíz évvel ezelőtt! Csak úgy záporoznak jobbról-balról az ellenfelek – sokszor azt se tudjuk, hova forduljunk... Vagy ott vannak a meghalások. Nem ám ugyanonnan folytatjuk, ahol abbahagytuk, hanem egy kicsit mindig visszább ad be minket a gép. Ezzel szemben mit tapasztalunk most? A Strider 2-t sajnos rendkívül hamar végig lehet nyomni. Öt küldetést kell végigjárnunk, és azzal slussz. Ráadásul kettőt még ki is kerülhetünk, mert a sztori úgy épül fel, hogy egy világtérképet forgathatunk, s azon először három helyszín közül választhatunk, amiből egyet teljesítve bejön egy negyedik küldetés, s újabb siker után pedig akár az ötödik (befejező) színhez is ugorhatunk. Nem azt mondom, hogy közben egy életet sem fogunk elveszteni, de minthogy a folytatási lehetőségek száma végtelen, nem igazán tapasztalunk nehézséget.



A küldetések – szó se róla – elég látványosak és sokszínűek. Van egy pálya – ami nekem különösen tetszik –, ahol mesterséges gravitáció hat hősünkre, ámde olyan furcsán, hogy egyszer a plafonon, másszor pedig a talajon tudja megvetni a lábát. Egy sziréna figyelmeztet minket akkor, amikor a gravitáció megváltozik, s ilyenkor gyorsan meg kell kapaszkodnunk valamiben, különben csúnyán el tudunk szállni. Hangsúlyozni kell: maga a küzdelem viszont nem túl megerőltető. A kényelmesebb játékosok számára az opciók közé még egy automata tüzet is beépítettek – nehogy elfáradjon a hüvelykujjunk a nagy nyomogatásban. A főellenségeket pedig – legyenek bármilyen óriások is – nagyon egyszerű kinyírni. Még azzal sem kell törődnünk, hogy kitapasztaljuk a gyenge pontjukat, hiszen a gép nem felejti el bekarikázni a kérdéses helyeket...



Jóllehet az öt küldetésen végigmenni azért még nem minden. Miután elsőnek beírhattuk a nevünket a highscore listába, kapunk egy másik szereplőt: Hient. Az már más kérdés, hogy ez az új figura sem visz olyan sok színt az akcióba. Vele aztán még könnyebb dolgunk van. Hien annyiban különbözik Hiryutól, hogy ő még bumerángokkal is rendelkezik – ez nagyjából a felére csökkenti a szintekre fordítandó időt.

V.Z.

STRIDER (1) 2

CAPCOM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MARADT A RÉGI JÓL BEVÁLT STRIDER
× TÚLSÁGOSAN MEGKÖNNYÍTETTÉK A JÁTÉKOS DOLGÁT

78%

Hónapokkal ezelőtt szereztem a meg a Legend of Dragoon japán verzióját és már abból is láttam, hogy ez lesz az utóbbi idők legjobb RPG játéka. Aztán a nyáron végre megjött az amerikai változat, melyet hetekig tartó nyüstölés után tudtam csak végigjátszani. Bizony a Sony játéka nagyon jól sikerült, bátran állíthatom, hogy nagyon sok mindenben még Square Final Fantasy sorozatán is túltesz! A Legend of Dragoon már-már annyira hasonlít a Square siker sorozatára, hogy ha lennének benne Chocobok akár a Final Fantasy egy része is lehetne. A játék mögött több mint három éves fejlesztői munka áll és ez igencsak meglátszik rajta, manapság nagyon kevés az ilyen hosszú ideig fejlesztett játék. Az anyagban minden a legmagasabb színvonalon van, ám ami a legfontosabb, a hangulat nagyon el van találva. A Final Fantasy VIII talán legnagyobb hibája abban volt, hogy azt a fergeteges hangulatot, amit a hetedik rész árasztott nem volt képes 100%-ig visszaadni. Talán nem árulok el nagy titkot ha azt mondom, hogy számomra még mindig a Final Fantasy VII az etalon. Éppen ezért nagyon jó érzés volt játszani a Legend of Dragoonnal, hisz ez a játék nagyon sok mindenben hasonlít rá. Szóval a Dragoon hangulatilag egész biztos lefölözi a FFVIII-at, de grafikailag, zeneileg és az összetettségét illetően is felveszi vele a versenyt. Most látom igazán, hogy egy kicsit eltúloztam egy éve a FFVIII-nak adott százalékot, ma egész biztos, hogy legalább 10%-kal kevesebbet adnék neki. Persze nehogy valaki téves következtetést vonjon le a fenti okfejtésből a FFVIII az EGYIK legjobb RPG játék, de szerintem a FFVII még mindig a legeslegjobb. Térjünk vissza azonban a Dragoon-ra. Egy mindentekintetben klasszikus RPG játékról van szó, melyet minden a stílusért rajongó játékosnak be kell szereznie!







MI IS AZ A DRAGOON?

Az alábbiakban a történetet ismertetném, persze csak nagy vonalakban, mert nem akarok semmilyen poént lelőni a játékból. A Legend of Dragoon egy igen különleges, alapjában véve középkori fejletségi szinten álló világban játszódik. Ezen a bolygón összesen 108 faj él cseppet sem békésen egymás mellett. A 108 fajból van néhány igen különleges, melyeknek az Isten, Soa intelligenciát adott. Ezek – értelmi képességeik szerint sorrendben: az óriások (Gigantos), törpék (Minitos), sárkányok (Dragons), emberek (Human), és végül a legintelligensebbek, akik varázserőt is kaptak és képesek repülni is, a szárnyasok (Wingly). Persze a fajok rengeteg háborút vívtak már egymással – főleg az emberek és a szárnyasok, – melyek során a többi faj (az óriások, törpék és a sárkányok) szinte teljesen kipusztultak, míg a szárnyasok eltűntek a földről. Ezt teljesen maguknak köszönhették, mert rabszolgasorba akarták hajtani az embereket, akiket lenéztek, ám az emberi faj persze nem hagyta magát. A kirobbanó háború során – melyet az utókor csak a Sárkány Hadjáratként (Dragon Campagain) emlegetett – az emberek belátták, hogy csak akkor képesek győzni, ha valamilyen különleges fegyvert kísérleteznek ki. A győzelem már majdnem a szárnyasok kezébe került, ám hét bátor emberi (pontosabban az egyikük óriás volt) harcos megfordította a háború menetét. Ezek a harcosok mindegyike egy-egy különleges kővel rendelkezett, melyet Dragon Spiritnek, azaz Sárkány Léleknek neveztek. A Dragon Spirit segítségével a kiválasztott ember (vagy bármilyen más intelligens lény) át tudott változni speciális sárkány harcossá, azaz Dragoon-ná. Azt, hogy az emberek, hogyan szerezték a köveket csak gyanítani lehetett, de valószínű, hogy meg kellett hozzá ölni a sárkányokat, akik majdnem kipusztultak. Ha egy sárkány elpusztul, ereje és a lelke materializálódik és Dragon Spirit lesz belőle. A hét harcos a Dragon Spiritek segítségével tudott repülni, varázsolni és erejük még a legnagyobb szárnyas varázslóét is túlhaladta. Az emberek a Dragoon-ok segítségével elpusztították az egész szárnyas civilizációt, ami sokkal fejlettebb volt, mint az emberi. Az emberek soha nem érték el a szárnyasok fejletségi szintjét.

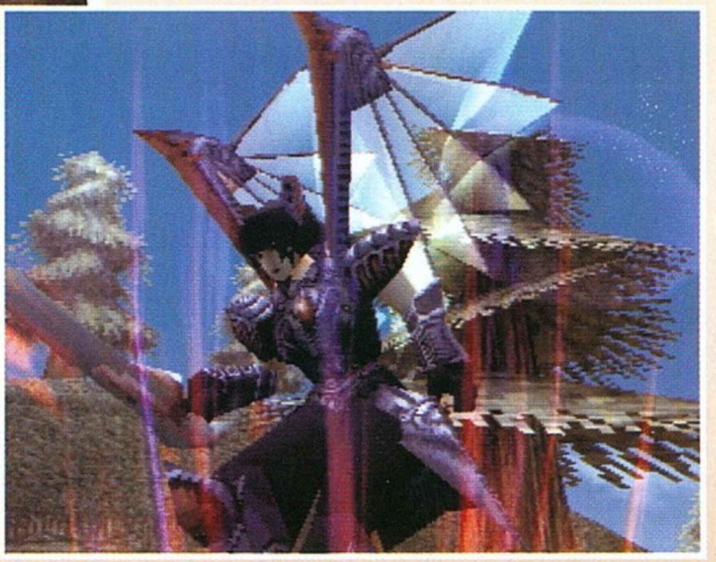
Persze azt fontos megemlíteni, hogy a Dragon Spirit-ek nincsenek teljesen kiszolgáltatva az embereknek, mivel maguknak választanak gazdát – ez a játék folytán még fontos lesz. Ez azt jelenti, hogy egy DS maga dönti el, hogy kinek adja oda az erejét. Az nekik teljesen mindegy, hogy az illető gonosz vagy jó céllal akarja e használni.

Nos, a játék 11 ezer évvel a Dragon Campagain után játszódik. A háború óta a világ három nagyobb országra oszlott. Ezen országok mindegyikében az emberek uralkodnak, törpék és óriások már csak elvétve akadnak, sárkányok évszázadok óta eltűntek (csak néha bukkan fel egy-egy), és a szárnyasok a háború óta nem adtak semmi életjelet, valószínű, hogy teljesen elpusztultak. A játék egy Serido nevű országban kezdődik. Ez az ország 20 évvel ezelőtt kettészakadt, ugyanis a király ekkor hallt meg. A trónörökösök nem tudtak megegyezni az utódlásban ezért az ország Északi és Déli királyságra szakadt. Ha egyszerűen akarnék fogalmazni, akkor azt mondanám, hogy az északiak a klasszikus értelemben vett "jók" és a déliek a "rosszak". Északot a becsületes Albert király irányítja, míg déli vidéket unokabátya a zsarnoki Doel király. Furcsa mód Doel nem volt mindig gonosz, ám 20 éve nagyon megváltozott negatív irányba. Ebben az időben tűnik fel egy sárkány Serido déli részén. A sárkánnyal még lesznek tervei Délnek, ám majd csak később. Fontosabb, hogy a Délhez tartozik egy falu. Seles. amelyet a Dél hadserege megtámad és porig rombol, a lakosok egy részét megöli. A támadás oka egészen meglepő. egy lányt Shanát akarnak elrabolni. ami sikerül is. A támadás után nem sokkal érkezik vissza a faluba a játék főszerelője Dart, aki gyerekkorában került ide, mivel a szüleit és szülő faluját lemészárolta egy Balck Monster nevű szörnyeteg. Mivel meg akarta találni a Balck Monstert ezért kelt útra, ám sikertelenül. A faluba vezető úton támad egy kisebb afférja a nemrégiben feltűnt sárkánnyal, ám egy titokzatos harcos lány megmenti. Shana kiskora óta a barátja így tehát mikor visszaérkezik Seles-be rögtön a nyomába ered a börtönbe, ahova vitték. Sok-sok kérdés felmerül, például miért rombolt porig Dél egy egész falut egyetlen ember elrablása miatt? Mi olyan különleges Shanában az egyszerű lányban? Ki az titokzatos fekete köpenyes férfi, aki a háttérből a szálakat és tulajdonképpen az eseményeket mozgatja – persze róla Dart semmit sem tud. Ha a kérdéseinkre választ szeretnénk kapni, akkor végig kell vinni a játékot.

Dart-ot irányítjuk tehát, akihez a játék során még nyolc szereplő fog csatlakozni. Mindegyikük más okból teszi és sok-sok apró szálat kell felgöngyölíteni, mire eljutunk a 4 CD-s játék végére. Elég, ha csak a Black Monster-re gondolunk, de mindegyik karakternek meg lesz a maga kis külön története a játékban.

A HARCI RENDSZER MŰKÖDÉSE

No igen, ez egy nagyon fontos pont lesz, mivel szokás szerint a játék felét a különböző szörnyek elleni ádáz küzdelemmel fogjuk eltölteni. Maga a harc rendszere nagyszerű, bármelyik Final Fantasy játékban megállná a helyét. Kezdjük az alapoknál. Alapjában véve a harc a körönkénti és a FF ATB rendszerének a keveréke. Minden karakter egy meghatározott sebességgel rendelkezik, ez dönti el, hogy milyen gyakran támadhat. Értelemszerűen aki erősebb, az lassabban,



míg a gyengébb karakterek sokkal fürgébben vesznek részt az összecsapásokban. Minden karakter a játékban rendelkezik kombókkal, vagy ahogy a játék nevezi őket Addition-nal. Már a játék legelejétől kezdve kell használnunk a kombókat, persze még csak nagyon egyszerűeket. Mikor megtámadunk valakit a jobb alsó sarokban megjelenik az X gomb középen meg egy kijelző. A feladat megfe-



A SÁRKÁNY AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA!



lelő időben lenyomni az X-et. Az elején még könnyű dolgunk van, hisz csak egyes illetve kettes kombókat kell csinálni, de később már jóval bonyolultabb lesz a feladatunk, és néhány mozgássor elsajátítása akár órákba is telhet, tehát türelem! Mindig a megfelelő időben nyomjunk X-et, mert ha csak egy kicsit is hibázunk lőttek a sikeres kombónak. Nagyon sokat kell gyakorolni, mire ráérzünk, de ha egyszer megszoktuk, hogy milyen ütemben kell nyomni a gombot, akkor már reflexből is menni fog. Itt lép be a képbe egy bosszantó dolog, nevezetesen, hogy az ellenfelek néha ellentámadást, azaz Counter-t szoktak csinálni. Ekkor az aktuális kombónál nem X-et, hanem Kört kell lenyomni. Ha hibázunk mi is sérülünk. Az Addition menüben tanulmányozhatjuk át kombóinkat és itt is állíthatjuk át őket. Öt féle kijelző láthatunk. A LV. a kombónk szintjét, míg a Next LV a következő szint eléréséhez szükséges pontszámot mutatja. Minden sikeres kombó után nő egy ponttal ez az érték, és ha elérjük a megfelelő számot, akkor szintet lép. Szintlépéssel persze egyre erősebb jobb lesz a támadás. Az ADD azt mutatja, hogy hány láncszemből áll a kombó, míg a DAM% a sebzési erőt mutatja. Nem a fegyvertől függ, hogy mekkorát sebzünk (persze attól is) hanem, hogy ez az érték minél nagyobb legyen. Maradt még valami az SP, erről kicsit lentebb szólnék.

Újabb kombók akkor fognak kifejlődni, ha a karakterünk elér egy megfelelő szintre. Amikor ez megtörtént állítsuk át és próbáljuk ki. Minden kombónál 5-ös szint a legmagasabb, ami – ha jól emlékszem – 80 sikeres találat után érhetünk el. Ha mindegyik kombónkat felvittük az 5-ös szintre, akkor a végén kifejlődik a legjobb támadás.

Minden emberünk más-más mennyiségű kombóval rendelkezik, egyesek csak hárommal-néggyel, míg mások akár hét darabbal is – pld. Dart. Shana az egyetlen kivétel, mivel ő íjjal harcol, ezért vele nem is lehet kombózni.

A játék elején hamar megkapjuk az első két Dragoon képességet. Tehát átváltozhatunk Dragoon-ná! Összesen hét Dragoon van (+1) a játékban. Fentebb azt írtam, hogy Dart-tal együtt kilencen van a csapat. Nos, ebből a kilencből nem mindenki marad velünk a játék végéig, kétszer is cserélődni fognak az embereink, így hétnél többen nem leszünk egyszerre. Mindenki fog kapni egy-egy Dragoon-t, a legtöbb ember történet szerint, kivéve egyet, amit később írnék le. Ha egy emberünk szerez egy Dragoon-t akkor lép be a képbe a fentebb említett SP pont. Akkor tudunk ugyanis átváltozni, ha a fentebb említett SP eléri a szazat. Ekkor harc közben megjelenik a Dragoon pont és átváltozhatunk. Miután átalakultunk képesek leszünk varázsolni (Magic) és egyszerűen támadni is (Attack). Pontosabban nem is olyan egyszerűen. Mikor kiadjuk a támadás parancsot megjelenik a jobb felső sarokban egy kijelző. Itt nyomjuk le az X-et, ekkor elkezd az óra mutató járásával megegyező irányba forogni egy apró kurzor. Amikor a kör háromnegyed részéhez ér nyomjuk le az X-et. Mindig amikor odaér nyomjunk X-et. Ha ötször hibátlanul megcsináljuk (az ötödiket nagyon pontosan kell nyomni), akkor elérjük a Perfect szintet.

Mikor átváltozunk Dragoon-ná nem tudunk visszaalakulni és tárgyat használni, ez nagyon fontos! Onnantól lesz érdekes a dolog, amikor három olyan emberünk lesz, aki rendelkezik Dragoon-nal. Ekkor, ha mindannyiuknak maximumra töltődik az SP-je megjelenik a Special parancs. Ezzel mindenki átváltozik



Dragoon-ná és akivel kiadtuk a parancsot, azzal nem kell manuálisan Perfect-re nyomni a támadást a gép automatán megcsinálja. Nem csak emberünk vagy a kombóink lépnek szintet a játék során, hanem a Dragoon-ok is. Ezt tehát, hogy hányas szinten állnak a karakterünk neve alatt (D'LV) láthatjuk. Egyes szinten 100 SP a maximum, kettesen 200, hármason 300 és így tovább. A maximális szint az ötös ennél nincs nagyobb. Minden szintlépésnél – általában, nem mindegyik karakternél – kapunk egy varázslatot is, egyre jobbakat. A legjobbat persze csak az ötös szint elérése után kapjuk meg. Arra figyeljünk oda a játék során, hogy olyan kombókat igyekezzünk használni, amik megfelelő mértékben töltik az SP-t, de jól sebeznek is. Általában a 150-200 SP pontokat töltő kombók gyengéket sebeznek, míg a 20-30-at érőek meg nagyon sokat. Találjuk meg a megfelelő középutat a kettő között, persze ne felejtsük mindegyik támadást az ötös szintre fejleszteni, hogy kifejlődjön a legjobb. A főellenségeknek például csakis maximum SP-vel érdemes neki vágni.

A készítők egy igen eredeti, elementál rendszert alkottak a Legend of Dragoon-hoz. Ennek lényege, hogy mindegyik emberünk és ellenfelünk bizonyos elementális tulajdonsággal rendelkezik. Ezt a játék legelején az erdőben egy boltos elmagyarázza, hallgassuk meg, de azért én is elmondanám a lényeget. Ha egy ellenfélre vagy barátra rá állítjuk a nyilat, akkor a felső részben, ahol kiírja a játék a nevét egy bizonyos színű téglalapban jelenik meg. Ezen színek jelzik, hogy az illető melyik elementális csoporthoz tartozik. Például Dart színe piros (most nem a ruhájára gondoltam, hanem harc közben a téglalap színére), tehát értelem szerűen a tűz tartozik hozzá és a víz illetve a jég a gyengéje. Sőt a saját embereinknél még arra is következtethetünk, hogy milyen Dragoon-t fog kapni. Dart például tüzest. A színek és hozzájuk kapcsolódva az ellentét párjai a következők – a játék kicsi érdekesen kezeli a színeket, ugyanis nem mindig azt érti egy bizonyos szín alatt, mint amit valójában ábrázol. A következők oda-vissza is igazak. Az első tehát a tűz (piros), ellentéte a víz (halvány kék). Szél (zöld), ellentéte föld (sárgás barna). Fény (sárga), ellentéte sötétség (sötét kék). Maradt még kettő, melyeknek nincs ellentéte. Az első a villám (lila), a második pedig az úgynevezett "Non-elemental" (szürke). Ez utóbbi különösen idegesítő, mert ha egy szörny ilyen, akkor nem lehet rendesen varázslatokkal sebezni csak fizikai támadásokkal – persze azzal sem mindig!

JÓ TANÁCSOK

Néhány dolgot nem árt szem előtt tartani a játék során. Az egyik ilyen, hogy minden városban vásároljunk be tárgyakból, fegyverekből és más eszközökből. Viszont nem szabad elfelejteni, hogy a készítők beszabályozták a nálunk lévő tárgyak mennyiségét! Itemből 32 darab lehet nálunk és az nagyon kevés. Éppen ezért érdemes a menüket kizárólag gyógyító tárgyakkal feltölteni. Felesleges venni különböző mérgezéseket eltávolító szereket, mivel mikor átváltozunk Dragoon-ná az ÖSSZES káros tulajdonságtól megszabadulunk és nem is lehet minket mérgezni. Persze azért vigyázni kell. Gyógyítást mindig vegyünk, ugyanis kevés ember rendelkezik gyógyító varázslatokkal. Az Item menüben lévő varázslatokat is hamar használjuk el – ha tehetjük akkor Rose-zal, – mivel csak a helyet foglalják. Egyes ilyen varázslatoknál nyomkodni kell az X-et, mint a FFVIII-nál



kombót nehéz megcsinálni. Remek ötlet a Dragoon-ná változás képessége.
Grafikailag a játék a legmagasabb szinten van – talán csak a FFIX szebb nála. Néhány helyszín sokkal szebb, mint a FFVIII-ban, persze akadnak csúnyábban kivitelezett helyek is. A karakterek nem olyan ultra realisztikusak, mint a FFVIII-ban ami nem is nagy baj, kicsit manga beütéssel rendelkeznek, ami meg

a GF-eknél, hogy nagyobbat sebezzenek. Ezeknél a tárgyaknál a Multy szócska van kiírva. Szerencsére kardoknak, gyűrűknek és fegyvereknek van elég hely – pontosan 255, – ami elég lesz az egész játékban, én legalábbis soha semmit sem adtam el és elég volt a hely a végéig.
Sokat fejlesszük a kombókat, embereinket, akkor nem lehet gond a továbbjutással és a szörnyekkel. A kombókat sokat kell gyakorolni, hogy jól menjenek, de ha türelmesen és ügyesen játszunk, akkor némi gyakorlással menni fog még a legnehezebb kombó is.



Ha át vagyunk változva Dragoon-ná az ellenfelek sokkal kevesebbet tudnak ránk sebezni, de vigyázzunk, mert a legtöbb esetben nem lehet gyógyítani.
Shanával mint említettem nem lehet kombókat csinálni, a sima támadásokkal lehet az SP-t növelni és mikor a Dragoon szintet lép, akkor növekszik az SP, amit kapunk támadásonként.
Okos dolog volt a készítők részéről a fejünk fölött látható helyzet jelző – a la FFVII, – ami azonkívül, hogy a helyzetünket mutatja, jelzi, hogy mikor fognak megtámadni minket. Amikor még kék akkor semmi gond messze van a harc. Ha besárgul, már közeledik egy összecsapás, ha piros lesz, bármelyik pillanatban megtámadhatnak. Ötletes, hogy kis felkiáltójel jelzi, ha találunk valami érdekeset, és használhatót – kulcsot, továbbjutást segítő tárgyat stb.
Az ellenfelünk HP-jának mennyiségére a következőből következtethetünk. Ha rávisszük a szörnyre a kurzort, három színben jelenhet meg. Amennyiben kék még sok energiája van, ha besárgul, már fogy, és ha piros bármelyik pillanatban meghalhat.

ÉRTÉKELÉS

Most pedig jöjjön az értékelés, hogy aztán a konkrét tippekkel tudjak foglalkozni.
A Legend of Dragoon egy kiváló játék, az utóbbi idők egyik legjobb hagyományos RPG játéka. Bátran állíthatom, hogy minden RPG rajongó ellehet vele a Final Fantasy IX megjelenéséig. Ez utóbbi már szintén megérkezett japán verzióba és bizony nagyon de nagyon jónak tűnik – csak a november jönne már! Visszatérve a Dragoon-ra, elmondható, hogy minden a legnagyobb rendben van vele. A harci rendszer ötletes, nem bonyolult és élvezet vele játszani még akkor is ha néhány

egyenesen nagyszerű. Elismerésre méltó a vízeffektusok szépsége. Ilyet én még nem láttam PlayStation-ön, gyönyörűek főleg az a kis folyó, ahol a játék elején járunk. Ezen a helyen percekig csak bámultam, hogy milyen csodásan folydogál a víz. De a vizes helyszínek egyébként is szépek. Nagyon szépek a játékban a filmek, amelyek szó szerint díjnyertesek – ha jól olvastam valahol a Neten. Minőségileg a legjobbak PS-en. Bár nincs olyan

sok animáció mint a FF sorozatban, amikor azonban film jön tátva marad a szánk, az biztos. Persze nem meglepő, hogy ilyen jók a CG animációk, hisz nem más, mint a Polyphony, azaz a Gran Turismo készítői kódolták. A harci részek grafikája is kiváló, a varázslatok látványosak és szépek. Egy apró hibát fedeztem fel csupán, ha fegyvert cserélünk, az nem látszik meg harcban. Tehát hiába adunk emberünknek egy újabb fegyvert a játék végéig ugyanazt a kardot, vagy botot stb. fogja fogni. Ugyan apróság, de jó lett volna észre venni és kiküszöbölni.
A történet nagyon izgalmas és fordulatos, igazi mestermű. Ami a legfontosabb rendkívül hosszú. Kb. 70 óra kell, mire elérünk a végére, sőt mindenkinek az egyéni tempójától függően több is. Talán hosszabb a játék, mint a FFVIII, méghozzá azért mert kevesebb a film, rengeteg átvezető rész a játék grafikájával készült.



A készítők ráadásul jobban kihasználták a CD-ken található helyet. Ez azt jelenti, hogy ha például vissza akarunk menni a 3-as CD-ről egy olyan helyre, ami a kettes CD-n volt a játék kérni fogja a 2-es CD-t. Így a játék végén, ha beakarjuk járni a világot, gyakran kell majd CD-t váltani. Összesen négy fejezetből áll a LOD, tehát mindegyik CD egy külön epizód.
A játék zeneileg tökéletes, igazi RPG stílusú dallamok csendülnek fel a játék alatt. Külön jó pont, hogy a Final Fantasy-val ellentétben a filmek alatt beszélnek a szereplők. Ez egy nagyon jó, hisz még a FFIX-ben sem szólalnak meg a szereplők. Itt viszont van hangjuk, ami nagyszerű.
Azonban a hibákról is beszélnünk kell. Az első ilyen, hogy a játék ugyan rengeteg varázslattal rendelkezik, mégis fele annyi sincs, mint mondjuk a FF sorozat bármelyik részében. Karakterenként négy-öt varázslat van csak és ez nem sok. A másik érdekes ám nem éppen kedvező dolog a világtérkép. Itt akár a Final Fantasy Tactics-ban a városok pontokkal vannak összekötve. Erről az útvonalról sajna nem lehet letérni, így nincs teljes mozgásszabadságunk a térképen. Ez talán azért lehet, mert a készítők a térképet több kisebb szeletre vágták, melynek az előnye, hogy sokkal szebb, mint mondjuk a FFVIII-ban – kevésbé pixeles. Az előnye továbbá az útvonalaknak, hogy nem lehet elakadni a játékban, mivel mindig jelölve van, hogy merre kell menni. Igaz ezt akkor is lehetett volna jelölni, ha megvan a mozgásszabadságunk.
A fentebb említett hibák úgyanakkor nem olyan óriásiak, inkább csak a játék sajátosságai. A Legend of Dragoon-t minden RPG rajongónak végig kell játszania, mert nagyon élvezetes darab.

FÖLD DRAGOON

Innentől kezdve pedig jöjjön néhány konkrét segítség és tipp. Kezdjük mindjárt egy féligmeddig titkos Dragoon-nal, a Földdel. Ez a hetedik, utolsó ember, aki csatlakozik. A nevét szándékosan nem írtam le, legyen csak meglepetés. Mikor a 2-es CD-n csatlakozott, menjünk vissza a virágvárosba – rengeteg virág volt ott – és beszéljünk a bárban a Mi-

nitos-szal, azaz a törpével. Ő látott Lohan-ban egy érdekesen csillogó követ. Látogassunk el Lohan-ba – itt rendezték azt a harci tornát, ahol megismertük Lloyd-ot. Belépve a városba – egészen pontosan a piacra – az árustól, akitől vettük az elején az üveget megvehetjük a követ 1000 aranyért.

STARDUST

A játék elejétől fogva gyűjthetünk StarDustokat. Ezek speciális kövek, melyekből ötven darab van a világon. Egy nő Martel, akivel mindig más helyeken fogunk összefutni gyűjti őket, neki kell átadni a köveket. Minden tizedik után egy értékes cuccal leszünk gazdagabbak. Az mindegy, hogy milyen sorrendben adjuk őket oda. Szépen sorjában a történet szerint haladva lássuk, hol vannak a StarDust-ok. Egy-két helyen már elfelejtettem, hogy pontosan hol vannak, ezért vizsgáljatok át mindent jó részletesen, főleg ott, ahol vázlatosabban fogalmazok.



Seles:
1. - Vizsgáljuk meg az egyik sírt a temetőben.

Capital Bale:
2. - A szobában a pincében, a csónakot kell használni, hogy eljussunk oda.
3. - A fegyverboltban.
4. - Lavitz háza előtt, azt hiszem a kút közelében.
5. - Lavitz házában, a konyhában.
6. - A kastély harmadik emeletén, a bal oldalon az egyik szekrény vagy órában.
7. - A kandallóban egészen pontosan a kastély első emeltén.

Hoax:
8. - A bal oldalon, ahol a tanácskozás folyik, azt hiszem.
9. - A bal felső ház tűzhelyében találjuk.

Marshland:
10. - A lerombolt erőd tűzhelyében van. Ne meneküljünk el, hanem intézzük el a katonákat, akkor bemehetünk.

Megvan tehát az első tíz, látogassuk meg Martel-t – Bale-ban van azt hiszem, – aki a tíz darabért cserébe egy Physical Ring-gel jutalmaz minket. Ez 50%-kal növeli a HP-t, nagyon jó.

Lohan:
11. - A kijárat mellett egy köcsögben.
12. - A bejáratnál kutassunk át mindent.
13. - Dadas boltjában, a páncélban van.
14. - A rejtett szobában a könyvespolc mögött (rá kell nyomni, akkor elmozdul).

Black Castle:
15. - A bejáratnál a jobb oldali házban, egészen pontosan az emeleten van.
16. - Szintén a bejáratnál, csak a bal oldalon található a házban.
17. - Fegyverbolt.
18. - A földbevájt üregekben a könyvespolcon van.
19. - A boltban, a hordóban van a bal oldalon.
20. - Szintén valamelyik hordóban van, azt hiszem a bal oldalon, jól kutassátok át ezeket a helyeket.

Martel ezúttal majd csak a Twin Castleben találjuk. Ha átadjuk neki a StarDustokat egy Amuletet ad cserébe. Duplázza az MP-nket tehát elég hasznos.

Twin Castle:
21. - Fegyverbolt.
22. - Item Shopban a teleszkópban.
23. - A Gem Shop bal oldalán található.
24. - Az egyik háznak a tetején a sarokban találjuk. Jól vizsgáljuk meg a tetők sarkai – már amelyikre rá lehet állni, – mert nehéz megtalálni.
25. - Egy dobozban azt hiszem szemben a bárral, vagy a bár környékén.
26. - A kastély hall részében a jobb oldali szoborban találjuk.
27. - A kastély jobb oldali tornyában van valahol.

Donau:
28. - A bejáratnál a vízben.
29. - A polgármester házának konyhájában, egész pontosan a mosogatóban van.

Giganto Home:
30. - Az egyik fáklyában van a nagy térben.

A jutalom harminc után egy Wargod's Sash nevű gyűrű, ami 50%-kal több SP-t tölt. Ideális, ha kevés SP-t töltő kombót használunk.

A hajón:
31. - A hajón az egyik sarokban a konyhával majdnem szemben, kicsit lefelé. A sarokban van egy ládaszerű doboz, abban van.
32. - A kazánházban az egyik barátunktól jobbra a dobozban van.





Lidiera:
33. - Az egyik ház szekrényében van, azt hiszem, ahol a rácsok vannak.

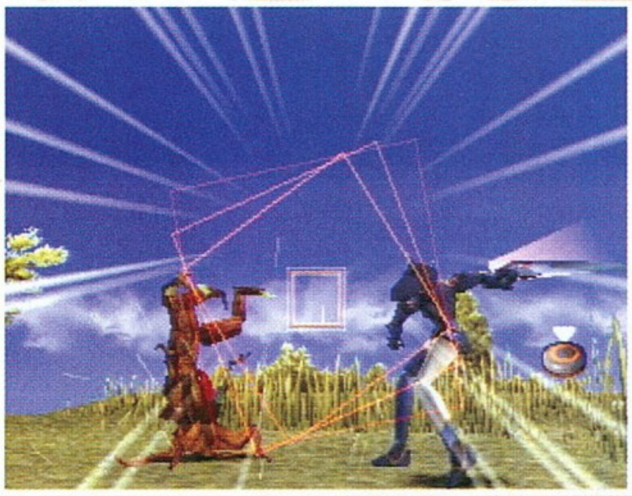
Fueno:
34. - A szállodában a lépcső alatt.
35. - A gyógyító házban találjuk valahol, vizsgáljunk át mindent.

Furni:
36. - A hordóban van az egyik házban.
37. - Abban a házban találjuk, ahol le lehet csúszdázni. Állítsuk át a "csúszdát".

Wingly város:
38. - Az egyik ház szobájának jobb oldalán.
39. - A gyógyító ponttól jobbra.

Neet:
40. - A bejárattól jobbra a lámpából vehetjük ki.

Martel-t ezúttal Deningrad-ban találjuk – miután a sárkány lerombolta – és egy Rainbow Earring nevű gyűrű a jutalmunk, ha oda adjuk neki a negyvenediket. Kioltja az összes káros tulajdonságot – van nála jobb és fontosabb gyűrűnk.



Deningrad a pusztulás után:
41. - Második emeleten a szállodában, a gépből vehetjük ki.
42. - Item Shop előtti "terítőről" vehetjük fel.
43. - A Weapon Shop előtti "terítőről" vehetjük el, közvetlenül az Item Shop mellett.
44. - A kastélyban a bejárattól balra a romoknál.
45. - A kastély trónermében, balra a romoknál.

Wellweb:
46. - Az egyik Dragoon toronyban van.

Ulara:
47. - Weapon Shop-tól északra egy köcsög-szerű valamiben van. Jól vizsgáljuk át a helyet.
48. - A virágágyásból vehetjük ki.
49. - Az egyik virág szájából lehet kivenni, ha jól emlékszem.

Rouge:
50. - Martel-től balra abban a szobában, ahol kivettünk a dobozból 100 G-t. A ládák között találjuk.

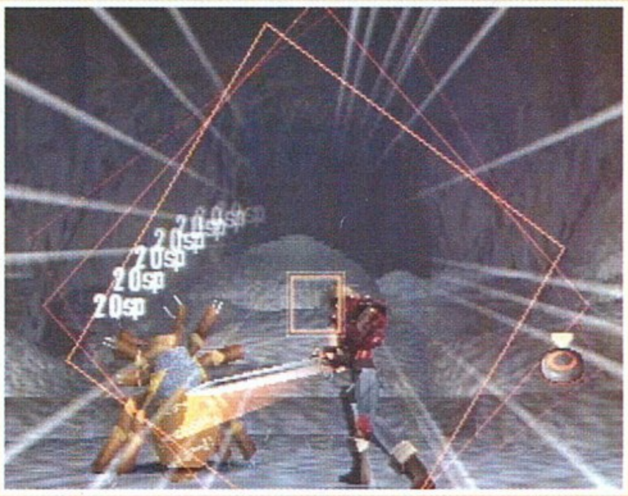
Martel tehát Rouge-ban van. Az 50. StarDust után egy Vanishing Stone nevű követ kapunk, amit az Item menü Goods részében találunk, tehát ez egy nagyon érdekes tárgy. Az alábbiakban leírom, hogy mire jó.

FAUST A VARÁZSLÓ

A 3-as CD-n, mikor Lloyd felé tartunk a teleport rendszeren, a mentőhelytől jobbra van egy teleport, ami levisz minket egy ismeretlen helyre. Itt, ha nincs nálunk a Vanishing Stone – már pedig a hármas CD-n egész biztos nincs – Faust hologramja megtámad minket. Megsebezni és megölni nem lehet – csak menekülni. Viszont ha nálunk van a kő, el lehet pusztítani egyből. Ezután használhatjuk a teleportot alatta. Lent verekedjük át magunkat a teleport rendszereken és rövid bolyongás után ráakadhatunk az igazi Faustra. Elég erős egy varázsló, tehát óvakodjunk tőle. A legjobb, ha be vagyunk védve olyan elementális támadás ellen, amelyhez emberünk tartozik. Értelemszerűen Dart tűz ellen legyen beoltva, a többiek meg a megfelelő ellen. Ha a 4-es CD második felében jöttök ide már kell lennie olyan páncélruhának, ami véd az elementális hatások ellen. Varázsolni ne varázsoljunk ellene, viszont fizikai támadások jól működnek. Kb. 32 ezer HP-ja van, és ha megöltük felvehetünk néhány értékes tárgyat.

DRAGOON TOWER

A 4-es CD-n menjünk vissza Wellweb-be a tornyokhoz és intézzük el a halott



Dragoon-ok lelkeit. Ha megtesszük értékes páncélokat kapunk, melyek Faust elleni harcban hasznosak lehetnek. Nem lesz nehéz ellenük a harc. Nem tartozik szorosan ide, de a vége felé Mayfil-ben meg lehet mérkőzni néhány halott sárkány lelkével, extra felszerelésekért. Intézzük hát el őket.

Veres Miki

THE LEGEND OF DRAGOON

SONY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGALMAS ÉS HOSSZÚ TÖRTÉNET, ÖTLETES HARCI RENDSZER
× A TÉRKÉPEN NEM LEHET SZABADON MOZOGNI

94%

NINJA SULI



A Tenchu vitathatatlanul a legjobb ninja szimulátor. Talán nincs még egy olyan játék, ami ilyen jól vissza tudná adni a ninják jellegzetes világát, a bujkálást és a lesből történő támadásokat. Valószínű az tette ilyen sikeressé a Tenchut, hogy nem úgy ábrázolta ninjákat, ahogy legtöbb nyálas amerikai film, hanem korhű szemszögből. Itt a ninják nem szuperharcosok, akik szemtől szemben ölnek meg hadseregeket – úr isten, hány ilyen hülye film és játék született már, – hanem mint a rejtőzködés mesterei, akik úgy mozognak, mint az árnyék és a legtöbben már csak akkor jönnek rá a jelenlétükre, amikor egy hideg éles fémdarab elvágja a torkukat. Ha kinyitunk egy történelemkönyvet és kicsit utánaolvasunk Japán történelmének, bizony láthatjuk, hogy a ninják tényleg ilyenek vagy nagyon hasonlóak voltak, mint ahogy azt a Tenchu ábrázolja. Visszatérve a játékra kiemelendő az a fergeteges hangulat, amely arra készteti a játékosokat, hogy újra és újra nekiálljanak az anyagnak. Szerintem a PS történelem egyik leghangulatosabb a játéka Tenchu. Nem meglepő tehát, ha a progi rajongói epekedve várták a folytatás megjelenését. Végre megjelent tehát a Tenchu 2 mely rengeteg mindenben túlszárnyalja patinás elődjét.



AMI VÁLTOZOTT ÉS AMI MARADT A RÉGI

A játék egy gyönyörű introval kezdődik. Azt hiszem elérkeztünk ahhoz, hogy azt mondjam ez már maga a tökély. Egyszerűen művészi módon van megcsinálva, nem beszélve a csodálatosan szép zenéről. Akár hányszor végig, nézem annál jobban tetszik. Maga a játék kb. négy évvel játszódik a Tenchu első része előtt. A történet azután kezdődik, hogy Rikimaru és Ayame ninjává válik. A játék elején tehát kettőjük közül lehet választani. A különbségek a két ninja között most is megvannak, úgy mint az első részben. Rikimaru erősebb ám lassabb és kevesebb támadósorozatot tud. Ayame ezzel szemben gyorsabb és – bár nagyobb főellenségek jönnek ellene – mégis több mozgássort tud. A tulajdonságokon kívül azonban most más különbség is van a két szereplő között. Nevezetesen, hogy mind a kettőjükkel más-más pályákat kell bejárni és teljesíteni! Nem úgy, mint az első résznél, ahol ugyanolyan pályák jöttek, itt most teljesen más szinteket csinálhatunk végig. Sőt, a két szereplő története hatással van egymásra. Ez alatt azt értem, hogy lesznek olyan küldetések, amikor ugyanazon a helyen mégis más-más helyszínen kell teljesíteni. A teljes történetet akkor fogjuk megérteni, ha mind a két emberrel végigvisszük a játékot. Az introban és a harmadik pályától kezdve az átvezető jelenetekben feltűnik egy harmadik ninja is, Tatsumaru. Vele is lehet menni, merülhet fel a kérdés? A válasz, igen lehet! Ehhez azonban végig kell vinni Ayame-val és Rikimaru-val is a játékot – vagy egy kódhoz kell folyamodni, de gondolom az igazi Tenchu rajongók úgysem élnek kódokkal. Tatsumaru története szorosan kapcsolódik, sőt beleillik a másik két szereplő történetébe és nagyon izgalmas, újszerű vele játszani. Rikimaru-val és Ayame-val 11, míg Tatsumaru-val 7 pályát kell végigvinni. Ezzel a húzással a játék szavatossága a háromszorosára nőtt!

A pályák előtt ugyanúgy vihetünk magunkkal felszereléseket. A kötél+kampó az adott, de emellé még számtalan, az első részből már megszokott tárgyat vihetünk. A legfontosabb persze a gyógyítás és a shuriken. Persze rátok bízom, hogy mit vigyetek, mindenki a vérmérséklete szerinti tárgyakat pakoljon. Ismerek olyan fanatikus Tenchu rajongót, aki soha semmit sem visz magával a pályákra és mégis mindig tökéletesre teljesíti őket – a játék rajongói számára talán ez lehet a cél, persze néhány gyógyítása mindig elkél főleg a főellenségeknél.

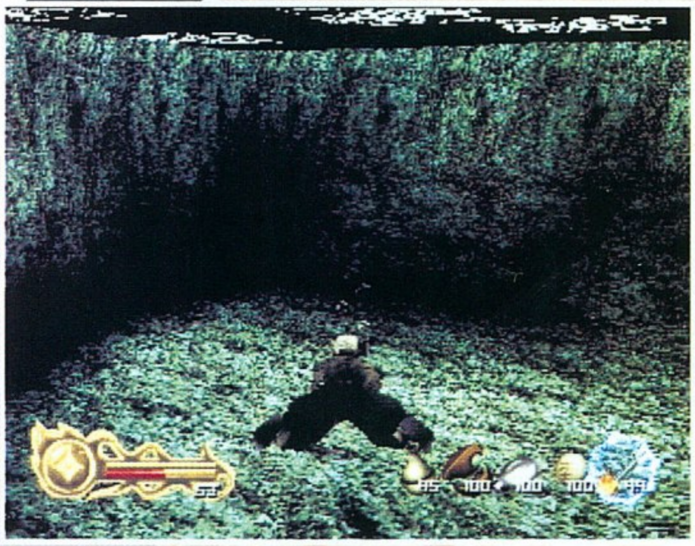


Újdonság, hogy ezúttal nem csak a szárazföldön kell teljesíteni, hanem sokszor vízben is, ahol úszkálhatunk – az energia felett a levegőnk mennyisége látható.



dául, hogy egyszer sem szabad az ellennek észrevenni minket. Később még nyithatunk majd rejtett missziókat is.

Sokkal izgalmasabb saját pályát és küldetést kreálni az Edit Missionnal. Először állítsuk be a pályánk paramétereit, aztán az L2-R2-vel helyezzünk el tereptárgyakat, dombokat, fákat stb. Értelemszerűen, ha nem a szabadban, hanem egy épületben vagyunk, akkor lépcsőket és egyéb "bútorokat" pakolhatunk le – sőt, ilyenkor más ellenfelek közül szelektálhatunk. Ha lenyomjuk a Start-ot lerakhatunk ellenfeleket és civileket is, akik szokás szerint riasztják az őrséget, és nem szabad őket megölni. Azuma Shiunsai, azaz a mesterünk elérése a cél az általunk készített pályákon, persze ez fü tól is, hogy mit állítottunk be az Objective pontban. A Selectet megnyomva letesztelhetjük a munkánkat (Test), vagy elmenthetjük (Save).



PÁLYASZERKESZTŐ

A Tenchu első részének japán verziója tartalmazott egy pályaszerkesztőt is, amit az európaiból persze kihagytak. Később a Sony összegyűjtötte az amatőr pályákból a legjobbakat és Tenchu: Shinobi Hyakusen címmel kiadta egy küldetéslemez formájában – ez úgyszintén csak japánban jelent meg, persze ha jól tudom itthon is beszerezhető, ha valakinek vannak kapcsolatai. Szerencsére most nem csak a japánok részesültek abban a kegyben, hogy pályaszerkesztő is járjon a játékhoz hanem végre mi is. A Mission Editor pontot elindítva lehet idelépni. Itt két lehetőség áll a rendelkezésünkre. A Run Mission-nal a készítők által kreált küldetéseket lehet teljesíteni. Ezeken a pályákon mindig valami extra küldetés a feladatunk, mint pél-

IRÁNYÍTÁS

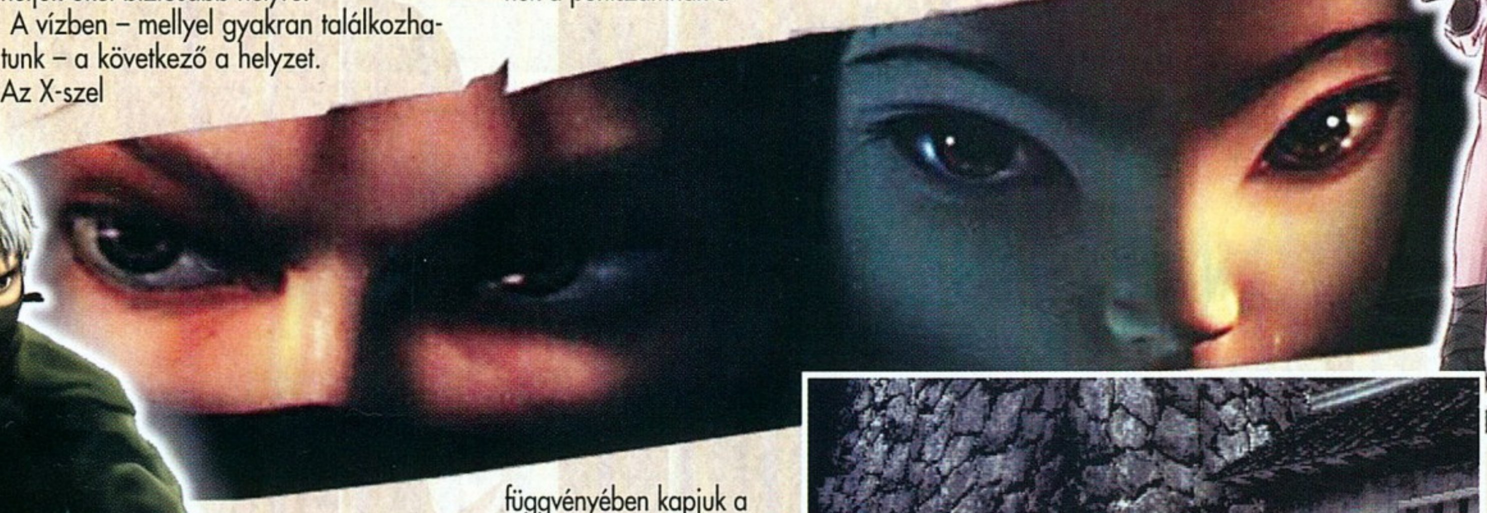
Ez az a pont, ahol a Tenchu 2 kicsit bonyolultabb és összetettebb, mint elődje. Valahogy nehezebb irányítani a játékot, mint az előző részben, még a profiknak is el fog tartani egy darabig, mire megszokják. Talán ez a Tenchu 2 egyetlen komolyabb hibája, tehát nehéz belejönni a kezelésbe. A játék első küldetésében (Traning Course) begyakorolhatjuk az alapokat, de itt most én is foglalkoznék a témával.

Támadni a Négyzettel lehet, fontos, hogy mindenkit lesből észrevétlenül öljünk meg! Érdekes újítás, hogy el lehet tenni a fegyvert, ha kétszer egymás után gyorsan Kört nyomunk.

Tárgyainkat a Háromszöggel használhatjuk, míg szelektálni közöttük a L2-R2-vel lehet. Ugrani az X-szel tudunk. Ha nyomva tartjuk a Kört és úgy nyomunk X-et nagyobbat ugorhatunk. (Vagy 2x az X.)

Falhoz lapulni és guggolni az R1-el lehet, míg nézelődni az L1-el tudunk, akár egyszerre is. Egy érdekes újítás, hogy el lehet cipelni a hullákat! Erre azért van szükség, mert néhány pályán az örök észrevéve őket arra a következtetésre jutnak, hogy valaki gyilkolja a soraikat, ezért elkezdenek keresni minket. Az R1-et nyomva tartva a Körrel kaphatjuk el a halottak grabancát és cipelhetjük őket biztosabb helyre.

A vízben – mellyel gyakran találkozhatunk – a következő a helyzet. Az X-szel





tempózhatunk előre. Attól függően, hogy hogyan nyomogatjuk a gombot, olyan gyorsan fogunk úszni. Vigyázni kell a levegő utánpótlás biztosítására. Lesz néhány olyan hely, ahol ellenfelek is lesznek a parton, nem lehet tehát ész nélkül kiugrándozni a vízből. Erre az esetre a készítők kitalálták, hogy ha R1-et nyomva tartjuk emberünk egy apró bambuszcsövön keresztül vesz levegőt, miközben a vízben vagyunk és nem vesznek észre – ötletes! Ezen kívül van még néhány szúrás és vágás, amit Négyzet+irány kombinációval lehet előhozni, gyakoroljátok őket, mert főellenségeknél fontos lehet. A Kör+irány kombinációval a megadott irányba bukfencezhettük, ez szintén nagyon fontos. A Selecttel a térképet hozhatjuk elő, ami alatt haladni is lehet – nagyon fontos a térkép használata a továbbjutás szempontjából!

Most is kiemelkedő jelentőségű a kijelző szerepe, mely megmutatja, hogy ellenfeleink milyen messze vannak tőlünk. Ugyanúgy működik, mint az első részben, tehát itt sem számíthatunk meglepetésekre.

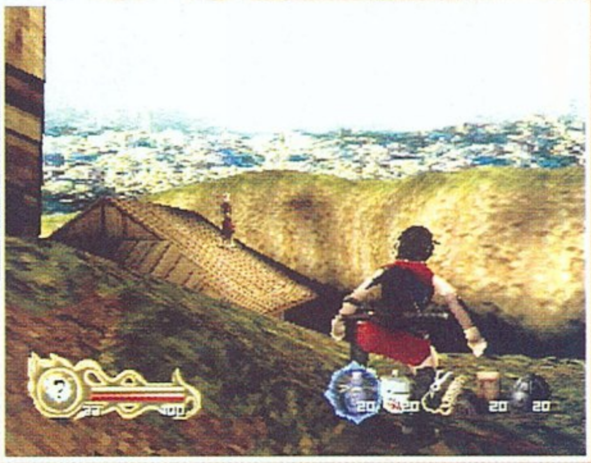
A fent említett irányításra vonatkozó tippeket az első pályán jól be lehet gyakorolni. Ha megvagyunk a gyakorlással, keressük meg a mesterünket, és már kezdődik is az igazi élesre menő gyakorló pálya. Megemlíteném egy igen fontos momentumot, nevezetesen, hogy ninjánk akármilyen magasról is esik le nem sérül és nem hal meg – talán csak egy hely a kivétel – tehát nyugodtan lehet ugrándozni.

HOGYAN ÉRJÜK EL A GRAND MASTER FOKOZATOT?

Ezt a kérdést már jó páran feltették, nem véletlenül. Nagyon nehéz ugyanis a Tenchu 2-ben elérni a legjobbnak számító Grand Master-t. Sokkal nehezebb és körülményesebb, mint az első részben volt. A kezdők kedvéért elmondom, miről van szó. Minden pálya végén értékelést kapunk a teljesítményünkről. A Novice a legrosszabb a Grand Master a legjobb és szinte lehetetlen megcsinálni. Szóval, hogy lehet GM-ert elérni?

A pálya végén pontszámot kapunk ennek a pontszámnak a függvényében kapjuk a fokozatokat. A GM-hez 500 pontot kell szerezni. Minden pályát 300 ponttal kezdjük. Ahányszor észrevesznek -30 pontot "kapunk". Ha lesből észrevétlenül ölünk meg valakit +20 pont a jutalom. Amennyiben észrevesznek és úgy ölünk meg valakit csak +5 pontot kapunk. Lehetőleg a civileket kíméljük bármenyire is idegesítők, mert egy civil lemészárolása esetén is -150 pont a jutalmunk. Tehát összefoglalva ahhoz, hogy Grand Master fokozatot elérjük SOHA egyetlen egyszer sem vehetnek észre, nem láthatnak meg és törekedjünk arra, hogy meg se halljanak minket. Mindig mindenkit intézzünk el a pályán, persze csak csendben és lesből – ha egyszer is észrevesznek, kezdjük elölről a pályát (már ha van hozzá kedvünk)! Nagyon fontos továbbá, hogy mindig más-más fogással intézzük el a delikvenseket. Ezalatt azt értem, hogy ne állandóan ugyanúgy öljük le az ellenfeleket, hanem különböző mozgásokkal. Ha mondjuk mindig a torkát vágjuk el valakinek, ne számítsunk a GM fokozatra. Kb. ezek a feltételek a legjobb fokozat eléréséhez. A GM teljesítése után extra cuccokat kapunk, olyanokat, amiket másképp lehetetlen megszerezni.







ÉRTÉKELÉS

A Tenchu 2 egy remekül sikerült játék, gondolom az első rész rajongóinak felesleges ajánlanom, mert nekik már (mikor ezeket a sorokat olvassátok) másfél hónapja megvan –inkább az a kérdés, hogy azok is megszerezzék-e, akik nem ismerik az elődöt?!

Az újdonságok nagyon jók és nem is egy meglepetésszerű dologgal fogunk találkozni játék közben. Grafikailag sokat javult a játék, észrevehetően szebb, mint az előző rész. Ennek ellenére azonban korántsem tökéletes a grafika. Szerintem még mindig pixeles kissé és sokszor előfordult, hogy menet közben beragadtam egy-egy kiálló poligon darabba. Sajnos a messzebb lévő tereptárgyak sötétségbe vesznek és bár távolabb lehet ellátni, mint legutóbbi részben kissé zavaró, hogy a terep tárgyak a semmiből "olvadnak" ki. Viszont az elkapás animációk sokat javultak minőségileg, mivel a készítők némi "monition blur" effektet használtak – ez az, amikor gyors rezgésekkel mossák el a képet, lásd Metal Gear Solid, Vagrant Story. Ráadásul sokkal több elkapás van, mint legutóbb, tehát próbáljátok ti is a lehető legváltozatosabb módokon elkapni az ellenfeleket. Sokat fejlődött az ellenfelek intelligenciája is. Az előző részben nyugodtan lehetett a tetőkön járkálni, mert nem jöttek utánunk, ám most előfordul, hogy mindenhová követnek minket.

A hangulat egyszerűen fenomenális és vele együtt a zenék is azok. A készítők remekül megőrizték az előző rész hangulatát, erről nem is tudok mit mondani, mert akit egyszer megfog ez a hangulat, az többé le nem teszi a játékot. A zenék pedig a legművészibb alkotások, amit eddig PS játékban hallottunk. Nálam egy erősítőre és két hangfalra van kötve a PS és olyan fergetegesen, a többi játéknál érezhetően jobban szól a Tenchu mindkét része, hogy az valami fantasztikus – köszönhető a Sony Music Japannak. A történet mesteri módon van megalkotva, izgalmas, hogy ugyan azt a sztorit három különböző szemszögből vihetjük végig, tehát a szavatossággal sincs gond. Maga a történet még egy filmben is megállná a helyét.



Mint említettem komolyabb hiba, hogy az irányításba nehéz belelendülni és eltart egy darabig, míg megszokjuk, még ha profik is voltunk az előző részben. A nehézséget jól eltalálták, bár Grand Master fokozatért még a legjobbaknak is meg kell izzadnia, de szerencsére a kezdőknek sem mondhatnám, hogy túl nehéz lenne.

Mindent összevetve a Tenchu 2 még mindig a legjobb ninja szimulátor és ebben a témában a legjobb ilyen játék.

(Mivel eredetileg én írtam volna a T2 tesztjét el kell mondanom, hogy végül is miért dobtam a játékot. Lehet, hogy a Miki nem vette észre – bár ezt kétlem, – hogy a T2 kamerakezelése botrányosan rossz! Néha nem hittem a szememnek, amikor a gép olyan állat módon forgatta be a képet, hogy nem csak az ellenfélből nem láttam semmit, hanem még a saját emberemből sem. Ez a hiba végig jelen volt, megtetézve azzal, hogy szerintem rossz szögből látjuk ninjánkat. Erős túlzás lenne tehát azt mondani, hogy a T2 hibátlan, sőt! Martin)

Veres Miki

TENCHU 2

SMEJ / ACTIVISION

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ FERGETEGES HANGULAT, SZÁMTALAN NAGYON JÓ TULAJDONSÁG
× NEHÉZ MEGSZOKNI AZ IRÁNYÍTÁST, GRAFIKAI HIBÁK

87%

Sokszor azon rettegek, hogy kijön két azonos stílusú RPG egy hónapban és elveszik egymástól a helyet az újságban. Sokáig attól tartottam, hogy a Final Fantasy IX egyszerre fog megjönni a Legend of Dragoon-nal, de végül szerencsére nem így történt. Azonban ebben a hónapban amúgy is több RPG stílusú anyag jelent meg, például a fent említett Legend of Dragoon és a most bemutatásra kerülő Dragon Valor is. Némi hezitálás után úgy döntöttünk Martinnal, hogy az eredetileg két oldalasra tervezett DV ismertető egy oldal lesz és a LOD megkapja a négy oldalt. Ezt azért tartottam fontosnak elmondani, mert a DV egy remek RPG stílusú játék mégsem annyira jó, sárkányokat lehet ölni. Ebben a világban, amiben járunk, vannak is sokan a sárkányok, bár az utóbbi időben a hathatós irtásuknak a következtében eléggé megfogyatkoztak. A történet akkor kezdődik, amikor a játék elején a Dragon Valor-t birtokló harcos alulmarad egy sárkánnyal szemben, aki feléget egy ártatlan falut – a lakosokkal együtt persze. Ekkor érkezik Clovis, aki egy helybéli, ám éppen nem tartózkodott otthon, amikor a tragédia történt. A húga a keze között hal meg ezért megfogadja, hogy elpusztítja a sárkány. Ehhez kapóra jön a Dragon Valor, ami szerencséjére pont előtte fúródik a földbe. Ezt megmarkolva Clovis, akit immár mi irányítunk elbánik a sárkánnyal, ami azonban halálakor "újjászületik".

költhetünk el. Vegyünk mindig HP töltőket, bár a pályákon is találunk belőlük, de azokat nem vihetjük magunkkal, hanem egyből elhasználjuk.

Az irányítás kapcsán a következő a helyzet. A Négyzettel tudunk támadni, érdemes háromszor lenyomni egymás után, mert erősebben csapkodhatunk. Sőt ha sokáig nyomva tartjuk, lecsaphatjuk az ellenfeleket. Az X-szel ugrani lehet, ha kétszer egymás után nyomjuk le a duplán is – ilyenkor lehet támadni a levegőből, erősebben mint a földön. Védekezni akkor tudunk, ha nem nyomunk semmit, tehát az ellenféllel far-

re, gondolok itt a kulcskeresgetős és apró logikai feladatokra.

A Dragon Valorban a grafikával nem voltam megelégedve. Túlságosan is pixeles, láttam ennél már jóval szebb kidolgozottságú játékokat is PS-re. Kár, hogy a grafika nincs mai színvonalon, mert a já-

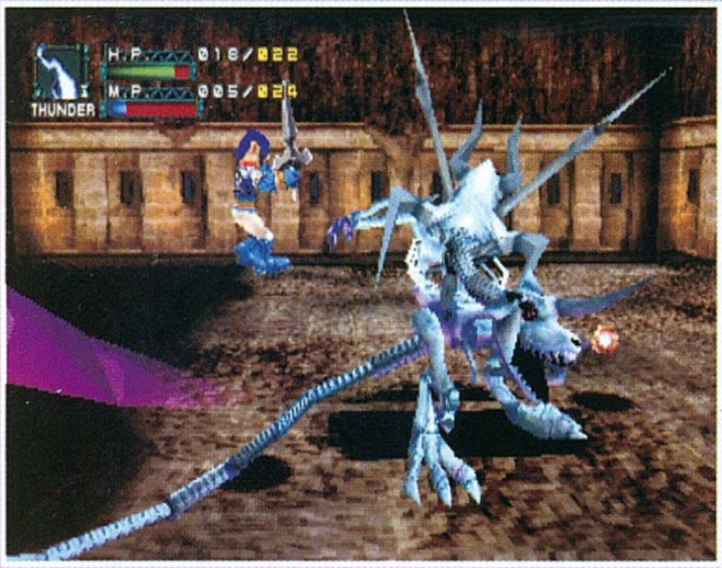






hogy elvegye a helyet egy nála mérföldekkel jobb társánál.

Rátérve a konkrét tesztre a DV nem nevezhető teljes biztonsággal RPG játéknak.



Helyesebb – ha az anyag stílusát akarjuk meghatározni – a platformjáték szó, amit rengeteg RPG elemmel fűszereztek meg a készítők. A pályákat 3D-ben látjuk, és rajtuk balról jobbra kell haladni. Menetközben minden utunkba kerülő ellenfelet le kell kaszabolni.

DRAGON VALOR A KARDOK KARDJA

A Dragon Valor egy kard a játékban, méghozzá a legerősebb kard, ami valaha létezett. A legendák szerint a Dragon Valor az egyetlen olyan fegyver, amivel

A JÁTÉKMENET

A játék négy év múlva folytatódik a kissé már komolyabb felszerelésben pompázó Clovis-szal. Maga a történet fejezetekre van osztva, mint a Final Fantasy Tactics. A pályák oldalra scrollozznak és gyakran kerülnek akadályok az utunkba. Később egy térképre kerülünk, ahol választhatunk, hogy merre akarunk menni. Ez azért jó, mert így attól függően, hogy melyik utat választjuk máskép alakul a történet. Clovis-szon kívül több más szereplő irányítását is átvehetjük. Idővel főellenségekbe is botlunk, akiket nem lesz egyszerű legyőzni. Van egy bizonyos taktika mindenki ellen. Tapasztaljuk ki mozgásukat és gyengéjüket és akkor támadjunk, amikor a legalkalmasabbnak érezzük a pillanatot. A legtöbb ügyesség a főellenségek másvilágra küldéséhez kell, de a pályákon is lesz néhány nehezebb ugrálós rész.

Menet közben a kinyírt ellenfelek után több fajta cucc mard. Ezek lehetnek HP-MP töltők, erőnövelők stb. Na és persze pénzt is kapunk, melyeket a boltokban

kasszemet nézve nem nyomjuk meg az irányt, Clovis a kardját maga elé tartva védekezik. Futni is lehet az L1-et nyomva tartva, sőt így erősebben támadhatunk. Lapulni az R2-vel tudunk, innen is lehet támadni az X-szel, ideális a repülő ellenfelek például a denevérek ellen. Egyébként a szorosabb helyeken lehet átmenni a guggolással. A Háromszöggel léphetünk a menübe. Itt cuccainkat és megszerzett bonuszainkat tanulmányozhatjuk át. Felül van HP-MP-nk alul a jobb alsó sarokban az ép aktuális szinten az ellenfeleink száma látható.

Természetesen lehet varázsolni is, miután megszereztük az első mágiánkat. Válasszuk ki a menünkben a megszerzett varázslatot és az X-szel tegyük használatba. Ezután a Körrel használhatjuk a mágiát. Mindegyik varázslatot fejleszthetjük is az idő múlásával.

ÉRTÉKELÉS

Érdekes játék tehát a Dragon Valor, legalábbis amiatt, hogy ilyen jól keverték a platform és RPG stílusokat. A történet remek, okos dolog, hogy többféleképpen is végig lehet vinni a játékot, több szereplőt is irányítva. Talán ezért lett az anyag 2CD-s, tehát a szavatossággal sincs gond. A helyszínek változatosak, és később mindegyiken lesznek egyéb feladatok is azonkívül, hogy el kell jutni a végé-

ték többi része egész jó nyugodtan kipróbálhatja bárki, aki szereti az RPG vagy a platformjátékokat.

Veres Miki

DRAGON VALOR

NAMCO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES JÁTÉKMENET
× GYENGE GRAFIKA

79%

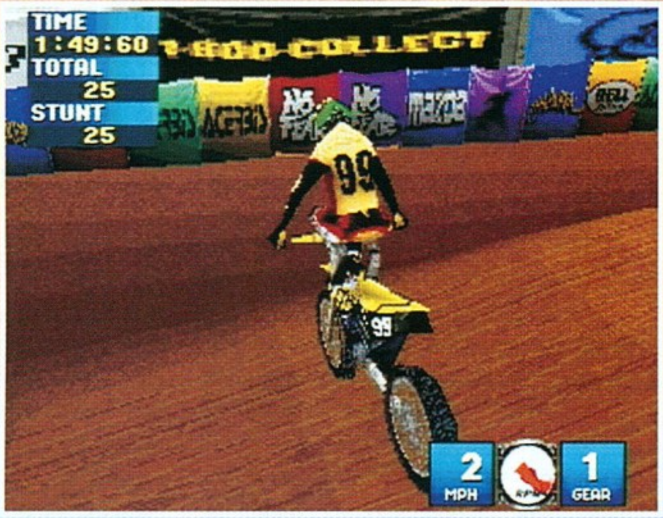
NTSC

TESZT

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000



Vajon mit nehezebb "játékosítani"? Egy autóversenyt vagy egy motorversenyt? Nem állítom, hogy az alábbi írásban bármelyikre is választ adhatnék, de olykor-olykor már felmerül bennem a kérdés: nem kéne bizonyos játékokkal megvárni a Playstation 2 megjelenését? Persze félre ne értsetek, a Jeremy McGrath Supercross 2000-el nincs semmi olyan probléma, ami rossz vagy egyenesen használhatatlan játékká tenné, ám mégis valahogy ezek a kétkerekű járgányok valahogy nem kontroller-barátok. Így viszont a PS tudásának és a játék látványának kéne ellensúlyozni a kissé sutára sikerült irányíthatóságot, de ott viszont a hardverből adódóan nem "telik" szebb látványra. Persze lehet, hogy csak az én szokásos kukacoskodásom lobbant újra lángra, de még mindig azt állítom, bizonyos sportágakat jobb lenne meghagyni egy későbbi, esetleges jobb konzolra. Na, a mocizós kollégák, most biztosan a véremet kívánják! Talán azért sikeresebb a Playstation-re autóversenyeket írni, mert ott viszonylag egyszerűbb az irányítás. Ha vezetünk, mehetünk balra vagy jobbra, gyorsíthatunk és fékezhetünk (kétféle módon). Erre a pár alapfunkcióra tökéletes egy 9 gombos kontroller és a játékosnak sem kell komolyabban megerőltetni magát. Ezzel szemben a motor dől balra, jobbra, a pilóta elhelyezkedése is komolyan befolyásolhatja a kanyarok bevételének a sikerét és akkor még nem beszéltem a levegőben bemutatott kacifántos dolgokról. Mindent összegezve kicsit macerásabb motort vezetni, mint autót, különösen a digitális világban, így bármennyire jó és hangulatos egy motorverseny, szerintem soha nem várhat akkora sikert, mint egy ugyanolyan vagy esetleg grafikailag (akár) rosszabb autóverseny. A JM Motocross 2000 is a maga módján szinte tökéletes. Az intróban Offspring szól (ami persze magában még nem a tökély), a menürendszer jó, a játék sokszínű, jól szimulált és hangulatos. Mégis agyonvág mindent annak a ténye, hogy a verseny közben még a legnagyobb jóindulattal sem nevezhetném a jármű irányíthatóságát jónak, de közepesnek sem. Egyszerűen nem érezni, hogy mennyire sikerült bevenni a kanyarokat, mennyire sikerült jól elugrani a rámpa tetejéről, vagy hogy mekkora az előnyünk a többiekkel szemben.



Persze kezdjük az elején a dolgokat, ez mégiscsak egy rövid leírás lenne, nem az én véleményem egy oldalban! A motorozásnak ebben a válfajában két kategória létezik. A 125 köbcentis és a 250 köbcentis. Függetlenül attól, hogy melyik versenytípust választjuk először ezt kell eldöntenünk. A versenytípusok abszolút a szokásosak, kivéve természetesen a Freestyle-verziót, ahol nem a gyorsasági tudás ér pontot, hanem a technika, névlegesen itt kell mindenféle akrobatikus dolgokat bemutatni a motorral a levegőben. A játéknak ebben a részében egyébként szerintem túl engedékenyek voltak a készítők, mivel szinte alig tudtam elesni. Pedig bizony mindent megtettem ennek érdekében. Jó, ha könnyű, de ennyire? Nem nagyon érdemes egyébként a menüpontokra szót pazarolni tartalmilag, a világbajnokságban megszokott pilótákkal mehetünk, de ego-mestereknek megalkothatják saját karakterüket is.



A játék opcióinál is a legmegszokottabb dolgokat látni, így ott sem igényel különösebb magyarázatot a nehézség, a kötelező körök vagy akár a hangerő szintjének a beállítása. A menühátterek elfogadhatóak és a navigálásba sem fog senki belerokkanni. Nem alkottak valami frenetikusan látványos és baromi hangulatos menürendszert a készítők, de a célra tökéletesen megfelel. A pályaválasztásoknál jó, hogy egy pár mondatban Mr. McGrath személyesen mondja el véleményét a homokcsíkról. Mennyiségben sincs igazán probléma, hiszen rengeteg pálya választható már alapból. A motorok technikai felszerelése is jól megoldott viszonylag egyszerűen állíthatjátok a kerekeket, a lengéscsillapítókat és minden egyebet. A játék legjobb és legérdekesebb pontja mégis a pályaszerkesztő. Ez szerencsére már tradíciónak tűnik a motoros játékoknál, de sajnos autóversenyben még alig találkoztam vele. Szóval, az eddig általam kipróbált pályaszerkesztők közül talán a legjobb a JM Supercross 2000-es verzió. Nagyon egyszerűen átlátható és könnyen kezelhető. Ráadásul itt van még az L2 is, amivel ha mindenbe sikerül belegabalyodnunk segítséget kaphatunk a géptől. Miközben épül a pálya több szögből is megnézhetjük, ezzel is jobban átlátva a végső eredmény nehézségi fokát. Persze itt sem enged a gép hülyeségeket csinálni, így ahol elkezdtük a kört, ott kell bizony befejeznünk. De ez valahol természetes, nem?

Grafikailag egy olyan 70%-osnak tartom a dolgot, vannak szép pontok a verseny alatt, de legalább annyiszor akadnak rusnyára sikerült "objektumok" is. Ha magát a motort nézzük, az kifejezetten csúnya végig. Az ellenfelek mozgása is kicsit túl pergő, de ez talán a verseny alapsebességéből és jellemzőiből adódik. Nekem egyébként minden versenyző kicsit túl apró. Lehet, hogy megint teljesen egyedül vagyok a véleményemmel, de egyszerűen nincsenek arányban a pálya méreteivel.



Akárhogy is próbálkoztam nem találtam semmi kiemelkedően jót a játékban, ami többé tette volna a Jeremy McGrath Supercross 2000-et a többi hasonló játéknál. Hiába, csak magamat tudom ismételni: egyszerűen nincs annyi egy ilyen típusú sportban, amennyit egy jó játéknak birtokolni kell. Ez, mint tesztelőnek nekem azért kellemetlen, mert igazán nem tudom nektek megindokolni, hogy miért untam a játékot már az első 25 perc után, de sajnos ez van. Nem fekszik és szerintem minden pörgős, gáznyomós és legfőképp négykerék-orientált szaktársam ugyanezt mondja majd. Én mindent megpróbáltam, de ha egyszer nem jön az adrenalin a kanyarok előtt, akkor nem jön!



Adam

JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 2000

ACCOLADE

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	SIRALMAS

1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NINCS
(TALÁN A PÁLYASZERKESZTŐ)
× SZÜRKE A JÁTÉK, SEMMI EXTRA

58%

smerős akárkinek is ez a cím? X-Men... hahah, mintha hallottam volna már valahol, na mindegy, nézzük mit kapunk, ha ıe lemez vásárlása mellett döntünk. A jól nert Activision által piacra dobott program már szinte legendává vált képregény és jzfilm babérjaira tör, illetve a nyomdokaiı lép. (Nem beszélve a rövidesen moziba rülő X-Men filmről!) A megjátékosított válzat pofon egyszerű alapokon nyugszik, gyis egy szimpla verekedős játékot kapunk zhez, melyben kedvenc hőseinkkel küzdtjük végig magunkat a ranglétrán. A kong behelyezése után egy egyszerű kis intro met tekinthetünk meg, melynek lényege csuın a játék bekonferálása és a szereplők felrolása. Én nem vagyok egy nagy X-Men jongó, de nagyvonalakban ismertem hősöket, úgyhogy még nekem is merősen csengett a nevük. Elég k olvasói levél szerint az a leményetek, hogy nem abad elfogult újságíró zébe adni egy játék sztelését. Ezzel szentem sokan a szeresztőségben nem tünk egyet, többek zött és sem, mivel inél jobban rabja gy stílusnak az emer, annál jobban ell, hogy ismerje a hetőségeit, hibáit és gy jobban meg tudja élni, hogy egy hol heezkedik el a palettán. meri a konkurenciát, d mihez viszonyítani. Viszont ott z érv a nem elfogultság mellett is, ivel úgy ül le az illető a program lé, mint egy újszülött bárány és lyannak látja a játékot, amilyen az alójában. Nos, akkor az X-Mennel apcsolatban mi a helyzet? Ismerem a erekedős játékok történelmét, nagyon zeretem őket, főleg a Mortal sorozatot, anakidején én is a játékteremben ürítettem a sebem bele az automatákba, viszont az X-Men képregényeket nem olvastam túl gyakan, és a filmekért sem voltam oda. Mégis kipróbáltam a játékot és átéreztem a képregény hangulatát, egy kellemes verekedős játék személyében. Szerintem ez az elfogultság éma teljesen fölösleges vita. De nem ez az a ely, ahol ezt bővebben kifejthetem, talán majd egyszer máshol. Most lássuk mit nyújott a program, aminek ismertetésére készülődöm már vagy fél órája.

MUTÁNS AKADÉMIA

Miután megnéztük a kezdőfilmet, feltűnik előttünk a főképernyő, többfajta kezdési lehetőséget kínálva számunkra. Érdemes azon nyomban a gyakorlást választanunk, mivel itt egy narrátor elmagyarázza és megtanítja az általunk kiválasztott karakter irányítását, elsajátíthatjuk emberünk speciális képességeit. Ezt hívja a játék Academy módnak. Kétfajta tanulási lehetőség van, amikor a gép segít és amikor csak ütünk egy hallhatatlan embert vaktában. Tartalmaz a játék egymás elleni küzdelmet, gép elleni harcot és egy túlélő módot. Ez utóbbit is gondolom mindenki ismeri, hiszen már minden verekedős játék tartalmazni szokta. Lényege, hogy egy egységnyi életerővel, milyen messze jutunk az ellenfelek sorában.

Válasszuk ki a kedvünkre való opciót és induljunk bele a gyilkolásba. Előtte a karakterválasztó képernyőre kerülünk, ahol aztán bőven van válogatnivalónk. Igaz a játék elején csak a felső sor választható a hősökből, azért kezdésnek ez is bőven elegendő. Az alsó sor tartalmazza a keményebb, gonosz szereplőket. Választásuk akkor válik elérhetővé, ha a jókkal már teljesítettük a játékot. A nehézségi szinttől függően kapunk embereket. Legkönnyebb fokozaton csak három plusz ember jár. Ha kiválasztottunk emberünket, máris a küzdőtéren találjuk magunkat. Rögtön szemünkbe tűnik, hogy mennyire szép a grafika. Ha nem éppen egy bezárt terembe rakott kezdésnek a gép (Cyclops pályája), akkor csodaszép tájakban gyönyörködhetünk. Különösen a hátterek fantasztikusak, mind teli vannak mozgással és három dimenziós érzést keltő hatásokkal. Meglepő módon a játék teljesen két dimenziós, a megvalósítás rettentően hasonlít a Mortal Kombat 4-re. A kamera alkalmanként elfordul, a hátterek teljesen térbelinek látszanak, míg az embereink, csak síkban képesek mozogni. Persze ez a legkevésbé sem zavaró játék közben, sőt egy kissé nekem kezelhetőbbnek is tűnik, nem fordulnak elő olyan bakik, mint a Toshinden 4 esetében, hogy az emberünk háttal fordul az ellenfélnek egy combo után. Nagyon tetszett a figurák kidolgozása is, sikerült élethűen ábrázolni őket, és mozgásuk csakugyan jól animált. Az extrák egy kissé túl könnyen hozhatók be, általában két gomb kombinálásából állnak, de némely karakternél bejönnek a már jól megszokott le, előre + gomb, vagy a hátra, hátra, előre + gomb mozgáskombinációk is. Úgy vettem észre, hogy a mesterséges intelligencia meglehetősen hiányzik a programból, mivel könnyű fokozaton csak akkor támad a gép, ha mi is mozgunk, míg nehezebb fokozaton megállás nélkül extrázik és mozdulni sincs időnk. Egyszóval ezzel nem törődtek eleget, és általában könnyedén kicsinálhatjuk a gépet, ha beszorítjuk a sarokba és megállás nélkül csak átdobáljuk. Ez még közepes fokozaton is be szokott válni. Természetesen a brutalitást igyekeztek mellőzni a harc során, hiszen a célkorosztályban főleg a fiatalabb srácok voltak és nekik meg nem illik csúnyákat mutatni ugyebár... Mondjuk a Mortal nem tudom kinek készült. Úgy vettem észre erősebben száll rá a cenzúra a mai játékokra. Egy brutális kivégzős program talán már kiadhatatlan lenne napjainkban. Még a 18 éven felülieknek szóló programokat is erősen bírálják. Ki tudja talán ez is az oka, hogy Ed és John nem tudnak igazán Mortalhoz méltót alkotni manapság, mikor még a Carmageddon is problémákkal küszködik. Egyre jobban odafigyelnek a kiadóknál, hogy mit adjanak ki. Úgy tűnik azok a jóslatok, hogy pár éven belül az egész világ elvadul, a gyerekek gyilkosokká lesznek és már 16h-kor is szex jelenetek fognak menni a TV-ben, tévesek voltak. Leginkább visszafelé haladunk ma már ezen a téren. Éppen ezért az X-Men sem tartalmaz kivégzéseket, sem vért.





Teljesen mesebeli a küzdelem, az ütéseket csattanások és villanások kísérik. Ezek természetesen nem fordulnak a játék hátrányára, bár én inkább annak a híve vagyok, hogy egy verekedős játék igenis legyen kemény. Ezek ellenére nagyon élvezhető játék az X-Men, finomak a mozdulatok és folyamatos a sebesség is. Egyedül talán a zenével akadtak gondjaim, mert az eléggé gyenge volt. Valójában a cikk írásának ebben a pillanatában, nem is emlékeztem milyen a játék zenéje, ezért most töltöttem be újra, hogy megfigyeljem. Ebből gondolom egyenesen következik, hogy teljesen semmitmondó háttérzenéről van szó.

Mindenesetre tetszett a játék és ha még X-Men rajongó is vagy ráadásul, akkor neked ez kötelező darab.

Endrédy Tibor





X-MEN MUTANT ACADEMY

ACTIVISION

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	JÓ

2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGÉNYES GRAFIKA, RENGETEG VÁLASZTHATÓ SZEREPLŐ, EREDETI HŐSÖK
× NEM BŐVELKEDIK EXTRA MOZDULATOKBAN, GYENGE ZENE

80%

Toshinden 4

Ha háromnál megálltak volna...



Egy újabb epizód látott napvilágot, ezúttal a negyedik. Hogy minek ontják megállás nélkül az újabb részeket, arra szerintem maguk a készítők is kíváncsiak. Gondolom, megfigyeltétek, hogy a régebben tesztelt hármas rész sem örvendett túl nagy népszerűségnek itt nálunk a szerkesztőségben, sőt nem túlzás az sem, hogy a világpiacon is egy bukás volt. Nem is kapott többet az újságban, mint egy hasábot és vagy 40%-ot. Arra pedig, hogy miért rukkolnak elő mindig újabbnál újabb próbálkozásokkal, mégis van egy teóriám. Mikor annakidején megjelent a Toshinden, a legsikeresebb verekedős játéknak kiáltották ki, és a szereplők szintén verhetetlenek voltak, csak a Street Fighterben és a Mortalban láthattuk hasonló erős egyéniséggel megáldott karaktereket. De múlt az idő és pillanatokon belül megérkezett az első igazi konkurens, a Tekken. Ez utóbbi annyira jóra sikerült, hogy magasról alázta a Toshindent és minden addigi három dimenziós verekedős játékot. Elkezdődött a vad versengés, sorra jöttek az újabb próbálkozások, a másik felülmúlására. Akárhogyan is nézzük a versenyt a Tekken nyerte. A Toshinden készítői az utolsó két részben már erőltetett kísérleteket tettek a piaci részesedés megszerzésére de hiába, mert az újítások és ötletek nem éppen a legjobban sültek el, sőt úgy is mondhatnánk, hogy teljesen tönkretették a játékot. Ez történt a hármas rész esetében és nem tudtak változtatni ezen a negyedik epizódban sem. Jogosan merül fel a kérdés, hogy miért nem látják be, hogy semmi esélyük a nagy vetélytárs ellen. Nos, ez jó kérdés...

Lássuk, milyen is maga a program és mi az oka annak, hogy nem fog odakötni szinte senkit a képernyő elé.





ATOMROBBANÁS

Miután behelyeztük a lemezt eléggé hosszadalmas töltésidő után megtekinthetünk egy rövidke kis rajzfilmet, ami a japánok kedvenc stílusait idézi. Nagy szemek, repülnek, visítanak, egyszóval tipikus Manga beütésű. Nem valami nagy szám, leginkább az a semmitmondó kategória. Ezután kerülünk a menübe, ahol többfajta játéklehetőséget kínálnak nekünk. Sajnos ezek nem sokban térnek el egymástól, tehát senki ne várjon olyan változatosságokat, újdonságokat, mint a Team Battle volt annakidején a Mortal 3-ban. Igaz Team mód itt is van, de itt a csapatok tagjait nem mi választjuk ki, hanem a már kész csapatokból kell választanunk. Összeses három ember szerepel egy csapatban, szóval messze nem azt az élményt kapjuk, mint amit szeretnénk. Található továbbá egy idő elleni játék is, ami azt jeleni, hogy hatvan másodpercünk van egy menetre. Pontosan ugyan az, mintha bekapcsolnák a számlálót az opciókban. Tartalmaz a menü egy sztori módot is, mely egy képekkel illusztrált kis történetet próbál meg vázolni kiválasztott szereplőnk köré. Ez általában annyira gyengére sikeredett, hogy az ég egy világon semmi értelme nincsen. Tipikus példa rá, hogy hőseink mennek valahová, beszállnak egy liftbe és az ott ácsorgó öreg bácsiból hatalmas harcos mutálódik, aki megtámad minket. Váltunk vele pár szót, melyek kimerülnek az "úgy is én vagyok az erősebb, most meghalsz" színvonalban. A felsorolás még most sem ér véget, hiszen ott van még az egymás elleni küzdelem és a már jól ismert arcade mód is. Ez utóbbi tűnt a leghasználhatóbbnak, mivel itt nemigen volt lehetőségük a készítőknek, valami komolyabb baklövést elkövetni. Lássuk, hogyan is épül fel a harc, a szereplők és a terep.



RAKÉTA-TÁMADÁS

Gondolom feltűnt nektek, hogyan jönnek ide ezek az idétlen rakétás, meg atomos bekezdés címek. Nem csak úgy poénból írtam őket ide – mert valójában valami háborús játékban lenne a helyük – hanem vicces módon erre a játékra is pontosan illenek ezek a felkiáltások. Harcosaink mozdulatai és extrái leginkább a fent említett címekre hasonlítanak. A speciális mozdulatok általában egyetlen, maximum két gomb lenyomásával előcsalhatók, és olyankor akkora pusztítást vihetünk véghez (legalábbis látszólag), hogy egy bolygót is felrobbanthatnánk vele. Vannak karakterek, akik egy meteort szednek le a földkörüli pályáról és azzal dobják felbe az ellenfelet. Mások nagyipari lézerfegyverrel lövik szét a másik fejét. Szóval nem kispályás támadásoknak lehetünk szemtanúi.

A szereplők egytől egyig jellemtelen alakok, a nevüket sem tudtam megjegyezni. Mozdulataik megjegyezhetetlenek, csak összevissza nyomogatással lehet bevinni valami komolyabb sorozatot. Hol vannak már azok az idők, amikor a kissrácok kívülről fújták Scorpion összes kivégzését és speciális mozdulatát? Amikor a játékteremben mindenkinek megvolt a kedvenc embere, akire hasonlítani próbált. Sőt annakidején farsangkor látni lehetett Raydennek és Sub-Zeronak beöltözött kisiskolásokat is. Ezek az idők elmúltak sajnos, ezt bizonyítja a Toshinden 4 szereposztása is. Olyannyira pocsék a válaszék és a figurák kidolgozása, hogy teljesen mindegy volt számomra melyiket választom. A narrátor hangja korlátozódott a "Ready?" beszólásra. Minden karakter japánul motyog valami érthetetlen dolgot a menetek végén és még sorolhatnám a hátrányokat.



Nem szóltam akkor még a grafika hanyagságáról és a gép mesterséges "intelligenciájáról" sem. Ebben a játékban, ha a gép ellen játszunk, a legegyszerűbb nem használni a speckó mozgásokat, sőt az ég egy világon semmit nem kell tennünk. Ha Easy fokozatra van állítva, elég csak egy ütést használva addig ütlegelni a védekezésre képtelen fickót, míg az kirepül a pályáról. Ehhez természetesen nem árt, ha be van kapcsolva a fal a pálya szélén. Külön fejezetet érdemelne a készítők fantasztikus ötlete, miszerint az energia kijelző csík a képernyő legalján foglal helyet és ezzel teljesen áttekinthetetlenné és szokatlanná téve a játékos számára a küzdelmet. Nemcsak, hogy zavarja a kilátást, de míg azt keresi az ember a képernyőn, hogy merre van ez energiája, már nincs is mit keresni, mert legyalázták. A zenékkel nem volt különösebb probléma, csak az emberek beszólásai és a hangokkal nem voltam kibékülve. Ehhez a negatív hullámáradathoz csatlakozik a grafikai megvalósítás igénytelensége is, melynek első jelei már a menürendszeren felfedezhetőek. Zavaróak viszont csak a különféle óriási textúra hibák és átlógások lesznek.

Tényleg nem tudtam semmi pozitívat összeszedni a játékról, pedig nem úgy álltam hozzá, hogy ez mennyire rossz lesz, és Tekken rajong[ó] sem vagyok. Ha az ugyancsak ebben a számban tesztelt X-Men-nel hasonlítjuk össze a programot – annak ellenére, hogy az X-Men egy ki[c]sé más kategóriát képvisel – mindenképpen az utóbbi irányába dől el a mérleg. Szóval aki teheti, ne pazarolja a zsetonjait ilyen félresikerült programokra, helyette bártan ajánlhatom az X-Ment, mely szemben a Toshindennel, megéri a[z] árát.

Endrédy Tib[or]

TOSHINDEN 4

TAKARA

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	SIRALMAS

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ UNALMAS, GYORSAN MEGUNJA AZ EMBER ÉS NEM SZENVED TOVÁBB
× GYENGE TÖRTÉNET, JELLEMTELEN SZEREPLŐK

46%

Érdekes dolog, amikor egy-egy híresebb és sikeres játéknak elkészítik a második részét is. Azt minden fejlesztő tudja, hogy nagyon hálátlan feladat és kétélű fegyver egy klasszikus játék folytatását úgy megalkotni, hogy a közönség azon rétege, aki imádta az előző részét, tökéletesen elégedett legyen, és még fejlődjön is a stuff.

Mert hát a dolgok rosszul is elsülhetnek, gondoljunk csak az olyan neves játékokra, mint a FF8 vagy a Resident 3. Persze a médiák hatására az ember azt hihetné, hogy a fentebb említett játékok sokkal jobbak az elődeiknél, és csak a szakavatott, hozzáértő (és most nem magamról beszélek) szemek veszik észre a visszalépéseket, és ami nagyon fontos, ha nem a legfontosabb: a hangulat hiányát. Itt van most példának okáért ez a Parasite Eve 2. A dolgok már akkor rosszul kezdődtek, amikor az összes hírbe, amit a neten lehetett olvasni, külön felhívták a figyelmet arra, hogy a fejlesztő brigád kicserélődött, és egy teljesen új csapat készíti a játékot. Ez pedig csak a legritkább esetben szokta azt jelenteni, hogy azt kapja a játékos, amit az első rész alapján elvárhat vagy talán még annál is jobbat. Megijedni azonban nem kell, mert a Squaresoft ismét nem hagyott minket cserben.





AMIVEL ELÉGEDETT VAGYOK

A grafikára egy rossz szavunk sem lehet, ebben a tekintetben tényleg látványos fejlődésen esett át a játék. A renderelt hátterek gyönyörűek, ennél részletesebbet a felbontás határai miatt aligha lehetne készíteni és a szereplők is jól néznek ki. Már csak azért is érdemes megvenni a játékot, hogy lássuk a vége felé fantasztikus helyszíneket. De egyébként is rengeteg speciális effekttel dobták fel a környezet hitelességét. Olyan apróságok ezek, hogy a szélkakas forog, a szél fújja a hirdetőtáblákat, vagy hogy a homok felkavarodik a lépteink nyomán. Néhány helyen még magában a FMV-ban is mászkálhatunk. Az egyik leglátványosabb dolog azonban, hogy vannak tükröződő felületek. Ilyenek az üvegajtók, ablakok, vagy a fényesre nyalt padlók is. Ezeken valós időben tükröződik a főhősnőnk, erről jut eszembe, hogy a fényhatások is egytől-egyig real time-osak, azaz a fényforrások szerint szépen váltakozik a szereplők megvilágítása. Az is egy jó dolog, hogy nem kötelező mindegyik harcot végigjátszani, ha kedvünk támad, vagy ha szorult helyzetben vagyunk, bármikor el is menekülhetünk, ebben az is segít, hogy előre látni az ellenfeleket, tehát a csaták nem véletlenszerűen generálódnak. Számomra nagy pozitívum volt, hogy végre el lehet nyomni az unalmas közjátékokat, ez főleg akkor jött jól, amikor már sokadszorra játszottam a programmal. A térkép is nagyban megkönnyíti a munkánkat, és a főszereplőbe is sokkal több élet szorult, érdemes mindent jól megvizsgálni többször is, mert Aya-nak rengeteg hozzáfűzni valója van mindenhez, és néha jókat lehet vigyorogni rajta. Ez mondjuk nagyot dobott a hangulatomon. A történet is nagyon érdekes, és szervesen kapcsolódik az előző részhez, semmi gond nincs vele.

...ÉS AMIVEL NEM

Kezdjük az elején. A CG film szép, csak nem kellett volna vegyíteni a játék grafikájával készült jelenetekkel. Így már túl hosszú lett és unalmas, meg egyébként is túlságosan hasonlítani akar az első rész bevezető filmjére. Aztán ott van a főszereplő, aki az eltelt idő alatt jócskán meghízott, kapott két szép nagy lapátfület, és még a haja is lenőtt. Mondjuk ez utóbbi nem baj, senki nem hitte ugyanis el, hogy egy szőke bigének lehet agya is. Személy szerint nekem sokkal jobban tetszett a régi mangás Aya. Nos, ezeken kívül már csak a harcok nehezek (és itt most nem a megpatchelt japán verzió csatáira gondolok, mert ott tudom, hogy alapból mindenki beválasztotta magának az örök lőszert, meg a max HP-t stb.). Nem tud a karakterünk fejlődni, és az egész fegyver és páncélkészítési macerát kihagyták, ami pedig az első rész egyik legtutibb része volt, hiszen mindenki olyan felszerelést csinálhatott magának, amilyet akart és akár a csillagos égig is feltuningolhatta azokat. Így azonban a kevés HP-vel és a gyenge fegyverekkel kemény dolgunk lesz, a főellenségekről nem is beszélve. A szereplők is beszélhetnének, ha már két CD-n adták ki a játékot. Sajnos a teljes menürendszert is megkavarták és fáj kimondanom, de csak a hátrányára változott, hiányzik a "világtérkép" is. Lehet hogy az RPG-s dolgok nagy részének elhagyásával, egy Resident szerű horrorjátékot kaptunk, amire a nagyközönség az egyszerűsége miatt talán jobban ráharap, nekem mégis hiányzik a régi hangulata és rendszere a játéknak, és nem csak a karácsony miatt. Amúgy minden OK.

AZ IDŐPONT 2000 SZEPTEMBERE

Bő két év telt el az előző részben végigjátszott manhattani incidens óta. A hasonló katasztrófahelyzetek elhárítására megalakították egy különleges ügyosztályt az FBI-on belül: a MIST-et. Ez angolul annyit tesz, hogy Mitochondria Investigation and Supression Team, magyarul pedig talán úgy fordíthatnánk, hogy Mitochondria Felkutatási és Elfojtási Csapat. A tevékenységi körük pedig a felbukkanó szörnyek (Neo Mitochondria Creatures

és az Artifical Neo Mitochondria Creatures a továbbiakban csak NMC és ANMC) felkutatása, megsemmisítése és a fertőzés lehetséges terjedésének a megakadályozása, mindezt persze a legnagyobb titokban. Az ANMC-k egyébként mesterségesen létrehozott kreatúrák. Aya Brea is természetesen a csapat tagjai közé tartozik, és ha valaki nem tudná, ő volt az előző rész főszereplője, és őt fogjuk most is irányítani. Aya azért különleges, mert bár az ő sejtjei is megfertőződtek, viszont képes uralni és ellenőrizni bennük dúló folyamatokat, ezt kihasználva pedig egyfajta energiát kap, amivel különböző védekező, támadó és gyógyító "varázslatokra" képes, igaz ezt bölcsen titkolja mindenki előtt. Szóval a csapatnak ez idáig sok dolga nem akadt, mert az elmúlt majd három évben sehol sem tűntek fel fertőzött egyedek, egészen mostanáig, merthogy a Los Angeles-i Akropolisz Toronnyal megszakad a kapcsolat, és a beküldött SWAT csapatot is lemészárolják, ideje tehát nekünk is a helyszínre sietnünk és kiderítenünk mi is történt. A történet tehát itt kezdődik, de előtte még sok mindent el kell, hogy magyarázzak.

AZ IRÁNYÍTÁS

Azt ugye nem kell részleteznem, hogy az iránygombok mire valók. Vizsgálódni, benyitni valahová, elolvasni, felvenni valamit az X-szel lehet. Célozni a Négyzettel tudsz, ha épp nem csatában vagy ilyenkor a jobb-bal irányokkal jópofa módon lehet forgatni a kisasszony fejét, egyébként a célzással automatikusan megtámadod a közeledben tartózkodó ellenfeleket. A Háromszöggel a varázslatokat tudod behozni, válogatni köztük a jobb-bal irányokkal lehet. Alapban a Kör a visszalépés és a futás gombja. Ezzel tudsz abbahagyni valamilyen cselekvést, vagy a menükből kilépni. A Starttal a menübe jutsz, erről később, a Selecttel pedig a térképre. A térképen a következő dolgok vannak jelölve: a zöld T a telefon, ezeknél tudsz menteni, a sárga B a ládákat jelképezi, ezekbe tudsz lepakolni. A szürke helyiségek még felderítetlenek, a pirosakban pedig ellenfelek vannak, kékkel vannak jelölve a nyitott ajtók, kulccsal pedig a zártak. A vörös négyzet az a hely, ahova el kéne jutnod, de a Háromszöggel is kérhetsz segítséget, ha nagyon elakadnál. Ha épp harcolsz, a Négyzettel tudod befogni az ellenfelet, amikor többen vannak szintén a Négyzettel tudsz köztük válogatni. Lőni az R1-gyel kell, ami szerintem oltári nagy hülyeség, mert ha már annyira a Residentet akarták másolni, akkor csinálták volna meg pont fordítva. Ugyanis az elején az ember keze nem áll rá erre a gombkiosztásra és lövés helyett csak állandóan a célpontok között váltogat. Ha esetleg a fegyvernek több funkciója is van a másodlagos funkcióját az R2-vel tudod elsütni. A Háromszöggel a parazita varázslatok menüjét hívod elő, szerencsére ameddig válogatsz közöttük, megáll az idő. Azt, hogy mennyi energiát fog elhasználni az MP-dból (Mitochondria Pont) azt a bal felső sarokban láthatod. (A zöld csíkból mennyi a sárga) Egyébként ez mellett van az életerőd kijelzője is. Van még egy menü a harc közben, ez pedig a START menü. Ha bekapcsolod, szintén megáll az idő. Ezen belül tudsz fegyvert váltani, vagy gyógyítani magadon, viszont csak azokat a tárgyakat tudod használni, amiket a csata előtt betettél a páncélodba. Ezeknek a listáját az ATTACHMENTS felirat alatt találod. Ez mondjuk nagy visszalépés, mert baromira lekorlátozza a lehetőségeidet. De erről majd még írok. Menekülni úgy tudsz, hogy keresel egy kijáratot (ajtó, létra stb.), és simán az X-szel kimész rajta, egyébként csata közben tárgyakat is fel lehet venni, sőt vizsgálódni is lehet, ezt is az X-szel kell. Ha nálad van a GPS, a jobb felső sarokban, a radaron nyomon követheted az ellenfeleid helyzetét. Amúgy az ellenfelek szinte egytől-egyig újjak, van, amelyik jól néz ki, de vannak bénák is. Mindenesetre, úgy hogy nem tud az emberünk szintet lépni, nehéz végigvinni egy-egy helyszínt.

A START MENÜ

Az első képernyőn a fizikai állapotodat a fegyvered és a páncélod tulajdonságait és a parazita varázslatok fejlettségét tudod megnézni. Nagybetűvel írtam a főmenü opcióit.

USE: itt egy csomó dolgot csinálhatsz, először is cserélhetsz fegyvert (WEAPON), ha esetleg több is van nálad. Egyébként mindegyik fegyvernek érdemes megnézni a tulajdonságait. Ezt a fegyverválasztó képernyőn a Háromszöggel tudod. Itt aztán a kiválasztott fegyverről egész részletes leírást kapsz, kezdve, hogy milyen töltény kell bele, hány lehet egyszerre egy tárban, mennyi a súly vagy hogy van-e valamilyen másodlagos funkciója. Mindenesetre jól gondoljuk meg, hogy mit vásárlunk meg mert, hiába nagy mondjuk a tűzereje egy shotgunnak, ha minden harmadik lövés után egyesével kell újratölteni. Apropó fegyvervásárlás! Szóval undorító módon nem lehet sem stukkert, sem mellényt találni, szerezni, vagy valamilyen főellenség kinyírásáért kapni, mindent vásárolni kell. Erre kijelölt helyek vannak, egy ilyen van az iroda központjában, a többi általában helyszínenként változik. Vásárolni a BP-kért lehet (Bounty vagy Bonus Pont), ezeket a legyőzött ellenfelekért kapjuk, egyébként minden menekülésért levon a gép 10 PB-t. Egy fegyverhez többféle töltény is használható ezek között válogathatsz az AMMO menüpont alatt. Minden helyszínen lesz majd egy doboz, amiből az alap 9. mm-es töltényt mindig maximumra feltölthetjük. Amúgy szerintem gépfegyverek a leghatásosabb a szörnyek ellen, a főellenségeknél pedig gránátvetőt használj.

ITEM: összesen 20 tárgy lehet nálunk, és ebbe már beletartoznak a fegyverek is, sőt még a különböző töltények is elfoglalnak egy-egy helyet. Ez mondjuk édeskevés. Cuccokat lehet találni is, meg vásárolni is. A tárgyak neve mellett látható egy ikon is, a zöldek általában gyógyító cuccok, stb. A kérdőjeles cuccokról felszedésük után nem lehet tudni, hogy mire is használhatóak, ezeket a Háromszöggel vizsgáljuk meg. Ezzel a módszerrel, néhány kivétellel (mint pl. a szentelt víz), az összes cuccot be lehet azonosítani. Nagyon ritkán és elvétve találhatunk olyan dolgokat is, amelyek minimálisan de növelik a max. HP-nket, vagy MP-nket, ezeket nagyon becsüljük meg. Érdekességképpen megjegyzem, hogy a különböző gyógyszerek egy kicsivel mindig kevesebbet gyógyítanak rajtunk csata közben, mintha egyébként használnánk el őket. Nagyon fontos tárgy a GPS (Global Positioning System) ez egy mozgásdetektor és csata közben mutatja az ellenfelek elhelyezkedését, mindig tegyük be a páncélba. Ezzel el is jutottunk ezen oldal utolsó témájához, a páncélokhoz (ARMOUR). Páncélt is ugyanúgy lehet cserélni, venni, vagy megvizsgálni, mint a fegyvereket. A különböző mellények természetesen mind más tulajdonságokkal rendelkeznek, ezeket nem árt, ha elolvassuk és megpróbáljuk a legideálisabbat kiválasztani közülük. A legfontosabb, hogy a páncélon hány darab ATTACHMENT található, ezt hívhatjuk SLOT-nak vagy nyílásnak is, de maradjunk annyiba, hogy én zsebnek kereszteltem el. Tehát ahány zseb van a páncélon, annyi tárgy lehet nálunk harc közben, és itt jegyezném meg, hogy csata közben CSAK a páncélba rakott cuccokat lehet használni. Azaz senki ne keresse a felhalmozott Recovery 3-ait, ha egy darabot sem tett belőlük a páncélba, mert menüből nem lehet őket használni. Azt se felejtsük el, hogy harc közben nem regenerálódik az MP-nk, ha varázsolgatni akarunk, mindenképp tegyünk be egy pár MP pótló cuccost. Ez mondjuk szerintem egy elég gyökér húzás volt a készítők részéről, de ezt mintha már mondtam volna. Tehát jobban megéri egy gyengébb páncélt venni, amin hét zseb is van, mint egy bikaerőset, amin egy sincs. Nagyon ritkán egyébként lehet találni olyan cuccot (a neve most nem jut eszembe), amivel egy új zsebet lehet nyitni a mellényünkön. Azt is érdemes megnézni, hogy a mellények milyen kihatással vannak a fizikai állapotunkra, nehogy valamelyikük nagyon lerontsa a max HP-nket vagy MP-nket. Egyes páncéloknak vannak speciális tulajdonságaik is, pl. megvédenek a mérgezéstől, lassítástól stb. Viszont ezeket a védőruhákat sem lehet tunningolni, vagy az egyikből áttenni egy másikba a tulajdonságait.

KEY ITEM: itt a különböző kulcsokat és az olyan tárgyakat lehet tárolni, amik a továbbjutás szempontjából nélkülözhetetlenek, viszont nem használati tárgyak. A Háromszöggel szintén meg lehet őket vizsgálni. Ajánlom figyelmetekbe a kávéházban felszedhető tudományos magazint, amiben egy csomó mindenről, többek közt a manhattani incidensről is olvashatsz.

PARASITE ENERGY: a varázslatok listáját találod itt. Kezdetben



még csak az első szintű Pyrokinesis van csak megnyitva. Minden elem alatt (tűz, víz, szél, föld) két-két varázslat van. Aktiválni őket akkor tudod, ha van elég EXP (tapasztalati pont, a csaták után kapsz ilyet) Pontod, mindegyiket fejleszteni is lehet (Strenghten), ez szintén tetemes mennyiségű EXP-be kerül. Ha egy adott elemen belül mindkét varázslat ki van fejlesztve, akkor megjelenik egy harmadik is. Persze ez a legpusztítóbb. Ha valakit érdekel, hogy melyik milyen, az a Háromszöggel lekérheti az adott varázslat információs oldalát. Érdemes kifejleszteni néhányukat hármas szintűre, mert általában nagyobbat sebeznek, mint a fegyverek.

MAP: szintén a térképre visz. **OPTION**: beállítások, zene, hang, joy stb.

EGY KIS PLUSZ ADALÉK

A befejezés után a gép minősíti a teljesítményünket, és különböző tárgyakat (szám szerint hármat) kaphatunk. Érdekességképen megemlíteném, hogy nagyon sok EXP pont után (400000) megkapjuk az FF8-ból az egyik Gunblade-et is, ami persze a játék legerősebb fegyvere. Négy különböző játékmódot is behozhat, aki nagyon rágyúr a témára. Az első a Replay mód, ami megegyezik egy újrajátszással, utána következik a Bounty mód ez már egy kicsit nehezebb, a Supertless megnyitásához rengeteg EXP pontot kell összegyűjteni, és ha ezt is sikerül végigvenni,



bejön a Deadly mód, amit már csak a fanatikusoknak tudnék ajánlani a nehézsége miatt. A játékban van jó és rossz befejezés is. A “Good Ending”-hez hét dolgot kell teljesíteni: életben maradjon Flint, Pierce, stb., ezekre majd megpróbálok kitérni a végigjátszásban. A programot 100%os Killel is be lehet fejezni, ez most részletesen nem írnám le, mert már nincs rá hely, mindenesetre ne menekülj sokat, és ha lehet minden nagyobb történés előtt legalább 1-2 harcban gyilkolj le mindenkit. A kettes CD-n aztán lesznek olyan részek, ahol mindenkit meg kell ölni.

ÉRTÉKELÉS

Azt hiszem az eredetihez képest túlságosan is leegyszerűsítették a játékot, és a sok segítség is arra utal, hogy egy nagyobb réteg számára próbálták meg eladhatóvá tenni a programot, ezzel viszont pont azokat fogják elveszíteni, akik az első részt szerették, bár az is igaz, hogy nyernek egy rakás új arcot. Ugyanakkor a nem fejlődő karakter, és a fegyverek tuningolásának hiánya miatt a stuff sokkal nehezebb lett, mint az előző rész. A rejtvények is megosztották a véleményemet, volt egy pár eszméletlen idióta is, viszont a legtöbb elgondolkodtató volt. Mindenestre, aki egy RPG-t várt az csalódni fog, mert a PE2 már sokkal inkább egy akció-kaland játék, mint egy modern szerepjáték. Szerintem senki nem fog benne csalódni, még a hibái ellenére sem. Igazság szerint már értékeltem az elején, ezért csak annyit fűznék hozzá, hogy sokszor felidegesített a játék a nehézsége miatt, mégis kellemesen kikapcsolódtam, és jól szórakoztam játék közben. Igaz lehetett volna SOKKAL kellemesebb is ez a szórakozás.

Két évvel később...
A rémálom újra elkezdődik...
Talán most utoljára...
A Mitochondria újra hív...
És vérre szomjazik...

(1CD) 2000. Szeptember 04, este 8 óra 18 perc
M. I. S. T. központ, Los Angeles

A bevezető után az ügynökség lőterén találod magadat. (Azért jó volt látni a szörnyeket az első részből.) A közjáték után gyakorolj még (I'm Ready...). Válassz zenét, fegyvert majd nehézségi fokozatot, aztán indulhat a móka. Itt legalább minden kötöttségek nélkül begyakorolhatod a célzást, a lövést és a tárazást. Öt különböző nehézségű szint közül választhatsz, kezdetben még csak sima álló céltáblákra lövöldözhetsz, majd jönnek a mozgó célpontok, és az ötödikben pedig be is kell menni az arénába, hogy egy szimulált harcban vegyél részt. Persze ezt csak valamilyen hatásos fegyverrel érdemes kipróbálni, mert a “szörnyek” irtó hamar leszedik az energiádat, bár mielőtt meghalnál Pierce leállítja a programot. Amúgy a jó teljesítményért járó pontokat be lehet váltani BP pontokra is, a perfekt eredményért pedig még különböző cuccok is járnak, ehhez a következő ponthatárokat kell elérni. Level 1: 9000, Level 2: 16800, Level 3: 46000, Level 4: 60000, Level 5: 55000. Ha meguntad a lövöldözést hagyd el a helységet, majd menj ki a duplaszárnyú üvegajtón. Beszélj Pierce-szel, majd menj ki a kisajtón. A folyosón jobbra nyílik a Fegyverraktár, kukkants be. Beszélj Jodie-val. Nála vásárolhatsz fegyvereket, páncélt, lőszert és különböző tárgyakat. De ha akarod, részletesen elmondja mi is az a BP pont. Hacsak nem villogtál a lőtéren, most még nem lesz túl sok mindenre “pénzed”, úgyhogy hagyd magára, menj végig a folyosón a garázsba. A sarokban a szekrényen az egyik elsősegély ládádban valaki ottfelejtett egy üvegcsét (BOTTLE), vedd fel és vizsgáld meg. Egy Recovery3. Ha menteni akarsz, a garázs túloldalán van egy készülék. Beszélj Pierce-szel, és ha indulni akarsz, mond neki, hogy készen állsz (Ready). Kinyitja neked a kaput és irány a híres Akropolisz Torony.

2000. szeptember 04, este 8 óra 56 perc
Akropolisz Torony, Los Angeles

A videó után indulj el az egyetlen lehetséges irányba: előre. Miután kidumáltad magad a rendőrökkel végre felmehetsz a toronyba a lifttel. Menj be a dupla üvegajtón, a téren vagy (SQUARE). Miután kigyönyörködted magad a mészárlásban, indulj el a telefon irányában, mire az megcsörren. Az ANMC lelép, te pedig vedd fel a kagylót. Baldwin hívott a főnököd, erről jut eszembe, hogy érdemes néha szórakozni a telefonokkal, mert hatalmas dumákat szoktak levágni a kollégáid. Ha akarsz, menthetsz is. Kutasd át a halott SWAP tiszteket, egy Recovery1-et és egy Recovery2-öt kell találnod, vedd le a tábláról a térképet, és tankolj fel a municiós ládából, amit a szobor elejénél találsz. Ne felejtsd el, hogy ha elfogyna a lőszered, ide mindig visszajöhetsz utánpótlásért, mert a dobozban végtelen töltény van. Ja, egyébként a helyszínekre úgy fogok hivatkozni, ahogy a térkép nevezi őket, és nem mindig írom le, hogy hol kell harcolnod, mert nagyon sok helyen el lehet menni az ellenfelek mellett úgy, hogy nem támadnak meg, rajtad múlik, hogy megölöd-e őket vagy sem. Meg amúgy is egy rakás harc lesz és a Martin hülyét kapna, ha azt mind leírnám. Menj be a telefon melletti dupla üvegajtón, találsz egy túlélő rendőrt, aki neked adja a kávéház kulcsát (CAFETERIA KEY), vissza a térre. Menj le a baloldali lépcsőn (PATIO), szemtanúja leszel, amint épp falatoznak az egyik SWAT tisztből. Ezt azért mégse kéne hagyni, öld meg az ANMC-t, sajnos a rendőr így is úgyis meghal. Menj be a kávéházba. Odabent elég nagy a rendetlenség, és az egyik asztalnál egy nő ül, amikor megpróbálsz beszélni vele, átváltozik. A szuper ANMC egy könnyű főnök, maradj mindig valamelyik asztal mögött, akkor nem tud megsebezni, legyőzéséért egy Recovery2-öt kapsz. Vedd fel az asztalról a tudományos folyóiratot (SCIENTIFIC JOURNAL), majd kutasd át a halott szörnyet, és vedd ki belőle a fém implantátumot (METALLIC IMPLANT). Szóval nem véletlenül változott át a nő. Szívós egy dög lehetett, mert amint elfordulsz, feléled, szerencsére megjelenik Rupert, és megmenti a böröd. Egy kisebb beszélgetés után azt javasolja, hogy hívd fel a központot, irány tehát a tér. Útban odafelé megtámad két emberi ANMC, akikkel érdemes megküzdeni, mert utána egy értékes cuccot kapsz (PEPPER SPRAY), amivel paralízist tudsz okozni az ellenfeleidnek. A telefonálás után menj le a jobb oldali lépcsőn, öld meg az ANMC, majd kutasd át a hullát, egy adag Penicillin van nála, ez hasznos cucc, mert a különböző negatív állapotokból kigyógyít.

Van ott egy rácsos ajtó is, menj be rajta, kerüld meg teljesen a szökőkutat, és a másik rácsos ajtón menj ki. Irány a kávéház, a pult mögötti ANMC-t öld meg, a túlsó ajtón távozz. Aya-nak balra rögtön lesz egy ajtó, menj be, a konyhában vedd fel a hullától a Recovery1-et, a frigóból pedig vedd ki az üvegcsét (STIM), a szernek a hatása nagyjából megegyezik a Penicillinével. Menj ki, öld meg a patkányokat, a falon van egy sárga doboz, vedd ki belőle a kék kulcsot (BLUE KEY), nyiss be a másik bal oldali ajtón. Vizsgáld meg a panelt, ahol a sárga fény világít, az A nyílásba tedd be a kék kulcsot, ez nyitja a mozgólépcső ajtaját. A Terminálon kapcsold be a biztonsági kamerákat. A +-szal adj rá egy kis fény, és zongorázd végig az összes kamerát, látnod kell Rupert-et, és egy még életben lévő SWAT tagot. Olvasd el a falon a kottát. Menj ki, majd a mellette lévő ajtón keresztül a szökőkúthoz jutsz, az ajtó mellől vedd fel a Boost2 (ezek MP töltő cuccok), irány a mozgólépcső és menj fel rajta. Odafent a harc után, vedd el a halott rendőr golyóálló mellényét (TACTICAL VEST), és vedd is fel, mert jelentős mértékben felnöveli az életerődet, és még ezen kívül is van egy rakat jó tulajdonsága, menj le a túloldali mozgólépcsővel. Lent messziről nyírd ki a két dagadt ANMC-t, és mielőtt bemennél a szentélybe, vedd fel a sarokban fekvő kommandóstól a gépfegyvert (SUBMACHINE GUN). Jön egy kis közjáték, amiben egy fura öltözékű tag majdnem megöli Rupert-et. Miután vége van a dumának, vedd fel a földről a piros kulcsot (RED KEY). A padok mellett az egyik oldalon van egy ajtó, Aya automatikusan benyit rajta. Szóval a rendőrség fel akarja robbantani az épületet, nehogy megismétlődjön a manhattani incidens. A kihallgatott beszélgetésből az is kiderül, hogy aki Rupert-re támadt, azt No. 9-nek hívják. A bombát sajna már nem lehet hatástalanítani, viszont a földön találsz egy fekete kódkártyát (BLACK CARD). Most menj vissza abba a szobába, ahol a kék kulcsot használtad. Útközben lesz egy pár harc, bár az új géppityudnak lesz gondja mindenkire, azért szerintem vegyél fel lőszert is a dobozból, ha nagyon szűkében lennél. Ha végre megérkeztél, a B lyukba tedd be a piros kulcsot, menj a szökőkúthoz, a harc után vizsgáld meg, lesz benne egy halott, akitől felveheted a gránátvetőt (GRENADE LAUNCHER). Ha megvan szaladj vissza egészen a szentélyig. A nagy vasajtón menj be, a panelen, amin a vörös fény villog, üsd be, hogy 561, a felemelkedett hídon rohanj keresztül, lehetőleg a piranyákat taposd el. A folyóson öld meg a sarokban agonizáló ANMC-t, majd menj fel a tetőre, előtte azonban mindenképp ments, és tedd be a gumibotot és a gránátvetőt a páncélodba. Odakint rohanj körbe a karzaton, a lift sajnos nem ezen a szinten van, úgyhogy másfelé kell feljutnod a helikopter leszálló pályára. Igen ám, csak amikor visszafelé mennél, megjelenik No. 9. Miután jól elcsevegtetek kiderül, hogy a detonátor is nála van, kemény csávó, elvileg nem lehet kinyírni a sima lövöldözős módszerrel, mert rengeteg HP-je van, úgyhogy a következőket kell tenned. A karzatnak mindhárom oldalán van egy-egy rész, ahol elektromos kábelek futnak végig. Ezek mellé kell csalnod, és amikor jó helyen van valamelyik fegyverrel (célozd be a Négyzettel), lődd szét őket, hogy megb... rázza az áram, de vigyázz, mert ha túl közel vagy téged is megsüt. Ja, és vigyázz nehogy eltaláljon egy rakétával. Ha még ezek után sem húzta el a csíkot, lődd meg egy párszor a gránátvetővel, vagy a gépfegyverrel. Miután lelépett végre megjön a lift is, amivel menj fel a tetőre (Go up). Odafent ismét találkozol No. 9-cel, aki mátrixosan átugrik a következő épület tetejére, megjön Rupert is, és még a robbanás előtt sikerül a helikopterrel elmenekülnötök.

2000. szeptember 05, éjjel 1óra 44 perc
M. I. S. T. központi Iroda, Los Angeles

Baldwin a főnököd hívat az irodájába. Egy újságcikk alapján arra gyanakszik, hogy nem csak L.A.-ben ütötte fel a járvány a fejét, hanem egy “vadnyugati” kisvároskában Dryfield-ben is. Minket biz meg a feladattal, hogy járjunk az ügy végére. Segítségképpen négy iratot is a kezünkbe nyom, és az utunkra enged. Szemét módon a SWAT tisztektől zsákmányolt fegyvereket, és a mellényt elvették tőlünk, így csak az alapfelszereléseink maradtak nálunk, ideje tehát Jodie-nál vásárolni valamit. Tegyük hozzá, hogy csak két fegyver közül tudunk választani, szerintem a gépfegyver a nyerő. A shotgun azért nem, mert kevés töltény fér bele és körülményes az újratöltése, mondjuk az is igaz, hogy a gépfegyverből meg hamar kiürül a lőszer, és nem 9. mm-es való bele. Tehát vásárolj bele egy nagy adag töltényt is. Ha akarsz, elmehetsz a lőtérre is gyakorolni, egyébként menj a garázsba. Az EÜ csomagoknál felvehetsz egy Recovery3-at, közben megjelenik Pierce is, és mond néhány meglepő dolgot az implantátumról, amit behoztál megvizsgáltatni. Van itt még egy új dolog is. Ezentúl, ha le akarod pakolni a felesleges cuccaidat, a kocsid csomagtartójába tudod. Ez úgy működik, mint a PE1-ben Wayne, tehát az ide lepakolt tárgyakat a későbbiekben is fel tudod venni innen. Viszont nem úgy működik, mint a Resident ládái, tehát, amit ide teszel le, azt csak itt találod majd meg. Lesz majd a csomagtérben három kérdőjeles cuccot, ezeket az elkobzott SWAT felszerelésekért kaptad. Ezek közül a PROTEIN CAPSULE-át használd is le rögtön, ez növeli 5-tel a max HP-det, a BELT POUCH-al pedig egy új zsebet tudsz nyitni a mellényeden. Ha úgy érzed mindennel kész vagy, szólj Pierce-nek, hogy engedjen ki (Ready)

2000. szeptember 05, du. 12 óra 13 perc
Mojave sivatag, Area 272, Dryfield, Nevada

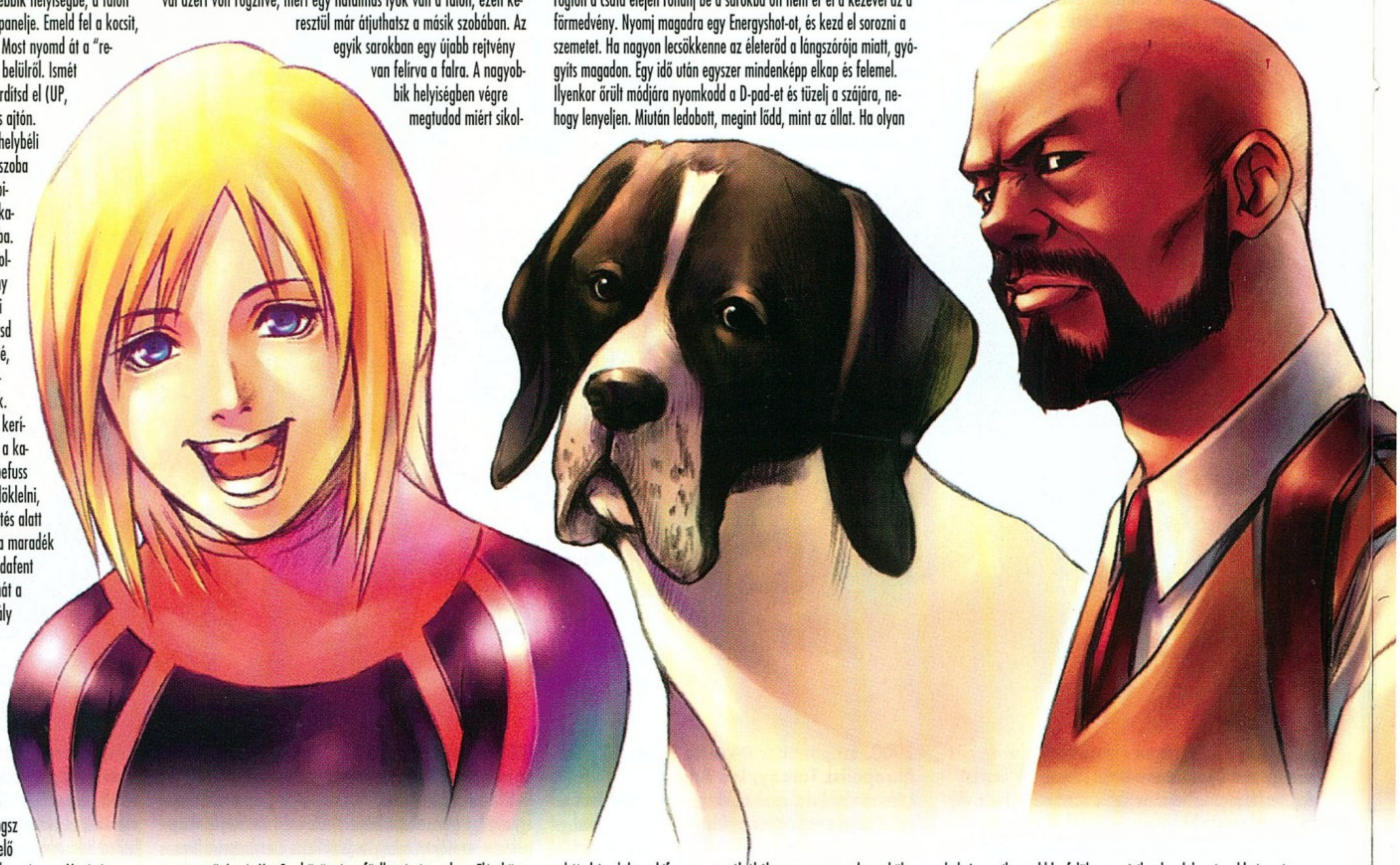
Mielőtt ennek a résznek nekimennél, adnék néhány tippet a varázslatokhoz. Szerintem a következőket érdemes aktivizálni: a tűzből mindkettőt és jó, ha legalább a Pyrokinesis-t hármas szintre fejleszted, persze a végén egy kettes-hármas szintű Inferno sem jön majd rosszul. A vízből a Heal-t érdemes megnyitni, és mihamarább felfejleszteni, mert a gyógyítás mindig jól jön. Jó dolog még a földből az Energyshot, a neve



ismerős lehet azoknak, akik játszottak az első résszel, viszont most egész mást takar. Ugyanis amelyik csatában ezt benyomod, erősebbeket fogsz sebezni. Persze lehet a többivel is kombinálni, mindenesetre nekem ezek váltak be. Na rajta.

Elég kihaltnak tűnik a település, ne felejtsd el, hogy a kocsid mellett van a végtelen lőszeres doboz, ha akarsz, ments, és nyiss be a fakapun. A térkép szerint ez a főutca (MAIN STREET), és itt találkozhatsz először mutáns lóval, elég genya ellenfél, mert, mint egy kamikaze, neked tud rontani, ilyenkor a legegyszerűbb kitérni előle, sőt ha neki tudod csalni a falnak, még energiát is veszít az ütközéstől. Ha végeztél vele, nézd végig a motelszobákat, a kettesben egy üveg Penicillint találhatsz a szekrényben, és egy Recovery1-et a mosdónál. A 3-as, és a 4-es most még zárva van. Van itt egy dupla kapu, azon menj ki. Egyelőre a Motel és a Szalon ajtaja is zárva van, a fekete konténerből vedd fel a shotgun töltényeket (BUCKSHOT), és menj be a vécébe. Odabent épp egy nőci változik át valami kevésbé vonzóvá, öld meg és olvasd el a vérrel írt szöveget a falon. Menj vissza a főutcára, és a jégkocka készítő gép melletti kapun menj tovább, egészen az utca végéig. Vedd fel a Recovery1-et a piros dobozból, a kútba semmiképp ne nézz bele, inkább az egyetlen ajtón menj be a szerelőműhelybe. Fuss körbe a roncsnál, és a falon lévő kapcsolóval ad rá az áramot a hidraulikus emelőre. Most menj vissza a kisebbik helyiségbe, a falon világít egy sárga fény, ez az emelő irányítópanelje. Emeld fel a kocsit, fordítsd meg és tedd le (UP, TURN, DOWN). Most nyomd át a "redőny" kapcsolóját, és nyisd ki a rácsos ajtót belülről. Ismét használd az emelőt, emeld fel a kocsit és fordítsd el (UP, TURN). Így most már be tudsz menni a rolós ajtón. Odabent szívélyesen üdvözöl Gary Douglas helybéli lakos, a duma után megkapod tőle a hatos szoba kulcsát (MOTEL KEY No.6), és elküld téged pihenni. Szóval vissza a főutcára, be a dupla kapun, és fel a lépcsőn, balra lesz a hatos szoba. Van itt egy kis szekrény, amibe szintén pakolhatsz, a telefonnál pedig ments. A kisasszony nem valami fáradt, úgyhogy inkább menj ki az erkélyre, és egy videó formájában tekintsd meg a helyi nevezettességet: a víztornyot. Jé, van még egy túlélő. Mássz le a létrán és készülj fel, mert egy húzósabb rész következik. Először öld meg a két ásó lovat, rohanj el a kerítés mellett a kapcsolószekrényig és nyisd ki a kaput. Harminc másodperced van arra, hogy befuss rajta, útközben megpróbál majd két ló is felöklelni, de ha beértél sem lesz nyugtod, mert a kerítés alatt ásott lyukon bejönnek utánad, ha végeztél a maradék hattal is, leereszkedik a víztorony létrája. Odafent megismerkedhetsz Kyle Madigen-nel. Meg hát a kilátás sem utolsó. Mássz a létrán fel a tartály tetejére. Vedd fel a hullától a kulcsot (KEY TAKEN FROM CORPSE), és a Recovery1-et. A kulcs a Szalont nyitja. Nyisd ki a kapcsolóval az elektromos kaput és mássz le. A Szalon hátsó bejárata kb. ott van, ahol a lovak ástak. A kisebbik szobában a harc után vedd ki a szekrényből a Recovery1-et, a polcról pedig a Coca Colás mágnest (MAGNET). A bárban mindössze egy Coca Colát fogsz találni a hűtőben, ami egy egész jó MP növelő szer, ezt se gondoltam volna, ezek után csak ezt iszom. Menj vissza oda, ahol a lovakkal küzdöttél, az elektromos ajtóval majdnem szemben lesz egy kiskapu, azon menj be. Öld meg a lovat, majd beszélj Gary-vel a kaputelefonon. Az ajtó melletti szellőzőnyílás túloldalán van az ajtó kulcsa, használd a mágnest és halászd ki a műhely kulcsát (FACTORY KEY). A műhelyből menj át a garázsba, és a kisajtón menj ki a roncstelepre, kövesd Gary kutyáját Flint-et. A pasas valószínű fegyverbuzi lehet, nézelődj egy kicsit, aztán Gary-t kérdezd meg az óvóhelyről (Tell me about the shelter). Kövesd Flint-et, a roncstelepen vedd fel a kötelet (ROPE), és használd a kútnál. Mielőtt lemennél, menj vissza a kocsihoz és vegyél ki a dobozból lőszert és ments is. Miután kinyírtad a denevéreket, menj fel a lépcsőn, rögtön balra lesz egy kapcsoló a falon, nyomd át, és menj vissza az előző folyosóra.

Most mát világos van, és ki tudod szedni a repedésből a PROTEIN CAPSULE-át, (+5 a max HP-dhez), menj fel újra a lépcsőn. Itt most jön egy főellenség, valószínű fénykorában pók lehetett, mert a plafonon mászkál, ezen kívül képes a környezetében oly mértékben alkalmazkodni, mint a Predátor. Lődd szorgalmasan, és gyógyíts, egyszer úgyis megdöglik. Utána fuss el az alagút végében, szintén nyomd át a kapcsolót, és menj be a faajtón, a ládában lesz majd egy kis doboz (SMALL BOX), a hordón lévő feliratot pedig csak sötétben lehet elolvasni. Menj vissza az alagútba és mássz fel a létrán. A boltban vagy, a hűtőben van egy Cola és egy Recovery3. Nyisd ki a bejárati ajtót, de ne azon, hanem a hűtők melletti ajtón menj ki. Öld meg a két lovat, az "utca" végén a hordókban van egy adag shotgun töltény, a harmadik ajtó zárva, de valami istentelen sikoltozás szűrődik ki onnan. Az elsőben egy plusz zseb (BELT POUCH) van, a másodikban nincs semmi, viszont vizsgáld meg a szekrényt, szóval kéne egy csavarhúzó, hogy elmozdíthasd. A szerszámok a garázsban vannak, viszont Aya olyan mulya, hogy magától nem veszi el azokat, előtte le kell kérni Gary-től. Épületes. Tehát menj vissza hozzá és beszélj vele (I need more information). Most menj vissza a garázsba és vedd le a polcról a csavarkulcsot (MONKEY WRENCH). Irány a szekrényes szoba, előtte azonban ments és cuccolj fel. Használd a csavarkulcsot a szekrénynél. Aha, szóval azért volt rögzítve, mert egy hatalmas lyuk van a falon, ezen keresztül már átjuthatsz a másik szobában. Az egyik sarokban egy újabb rejtvény van felírva a falra. A nagyobbik helyiségben végre megtudod miért sikoltozott a nő. Ismét No. 9 a bűnös, és a főellenség is egyben. Elég könnyű lesz kicsinálni, mert a legutolsó találkozásotok óta igencsak lelassult a szentem. A taktika a következő: először is nyomj magadra egy Energyshot-ot, fuss valamelyik sarokba, és addig lődd, amíg közel nem csoszog hozzád, utána fuss a vele ellentétes sarokba és lődd tovább. Elég sokáig fog tartani. Miután feladja a küzdelmet, zagyvál valamit Eve-ről, erre Aya elveszti az önkontrolját, majdnem kibújik belőle a Liberátor, majd szénné égeti No. 9-et, és elájul. Álmában bevillan valami a múltjából, végül Kyle riasztja fel.



2000. szeptember 05, éjszaka...
Dryfield, Nevada

Kyle most egy ideig veled tart, neki is van HP-je, és ha meghal game over. Felmerül az a lehetőség, hogy Aya Sedan-jával leléptek, úgyhogy a kocsihoz menjetek. Csakhogy a járgányt tönkrezúzta egy csapatnyi mutáns vadnyúl (röhejesen hangzik tudom, hát még ahogy a lovak kinéznek, azzal a duda orrukkal), öljétek meg mindet. Nincs mese, kölcsön kell kérni Gary-től egy autót, irány a lakókocsija. Kyle ott marad a benzinkútnál, ha véletlenül a denevérek elvakítanának, és nem tudsz lőni, a lovakat könnyedén neki lehet vezetni a falnak, és így magukat csinálják ki. Kérj egy kocsit Gary-től (Let me a car...). Rendes fazon elviheted a piros teherkocsit, igaz nincs benne benzin. Csupaszív az ember. De legalább a Motel előcsarnokának a kulcsát (LOBBY KEY) neked adja. Tipli tehát oda. A pénztárgépnél üsd be a #3033, TOTAL kombinációt, mire kinyílik a kassza fiókja, a Motel mesterkulcsa (BRONCO MASTERKEY) van benne, ami nyitja az összes zárt ajtót a motelben. Fel az emeletre, az ötös szobában, a szekrényben egy zseb (BELT POUCH) van. Fuss végig a karzaton, és a dupla ajtón menj be a padlásszobába (LOFT). A sarokban van egy széf, a kódja 4487, és ez úgy jött ki, hogy a motelben van 4 telefon, 4 piszoár, 8 lámpa és 7 tükör. Vedd ki belőle az üvegcsét, szentelt víz van benne. A fal mellől vedd fel az üres benzinkannát (JERRY CAN), majd menekülj ki a szobából. Menj a benzinkúthoz és tölts meg a kannát gázolajjal, ezt vidd el Gary-nek a garázsba. Odafelé azért nézz be a hármas szobába (egy Boost2 van a szekrényben), és a négyesbe, ahol egy feliraton kívül semmi sincs. A garázsban Gary feltankolja a járgányt, téged pedig elküld tentikézni a hatos szobába. Előtte azonban menj a bárba és beszélj Kyle-lal, ez a jó megnyerés szempontjából elengedhetetlen. Most már mehetsz pihenni. Ments és feküdj le aludni (It's naptime), de előtte mindenképp tedd a páncélba a gépfegyvert rengeteg skulóval. Aya megint rosszat álmodik, jól le is izzad, úgyhogy zuhanyozik is egyet, a férfiember legnagyobb örömére. Időközben egy hatalmas mutáns támad a motelre, és hát mondjuk ki, röhejesen néz ki, meg egy kicsit erőltetett is. Ha a jó befejezésre vagy kíváncsi, három perc alatt végezni kell vele, hogy Gary kutyája Flint életben maradjon. Lehet többféleképpen is taktikázni, elmondom nekem mi jött be. Legyen nálad az M4A1-es gépfegyver (Gary-től lehet megvenni) kb.1000 tölténnyel, rögtön a csata elején rohanj be a sarokba ott nem ér el a kezével az a förmedvény. Nyomj magadra egy Energyshot-ot, és kezd el sorozni a szemetet. Ha nagyon lecsökkenne az életerőd a lángszórója miatt, gyógyíts magadon. Egy idő után egyszer mindenképp elkap és felemel. Ilyenkor őrült módjára nyomkodd a D-pad-et és tüzelj a szájára, nehogy lenyeljen. Miután ledobott, megint lődd, mint az állat. Ha olyan sokáig húzod, hogy kifogyna a tartályából az anyag vagy elmenekül, kezd is újra, mert ez egyben azt is jelenti, hogy Flint halott. Ha viszont már vörösödik, mindjárt meghal. Mielőtt meghal szétveri a karzatot. Ilyenkor két lehetőséged van. A könnyebbik és a rövidebbik, hogy az ötös szoba előtt vagy, egyszerűen csak lemászol a főutcára. Ha azonban a hatos szoba előtt vagy, egy hosszabb út vár rád. Valahogy mindenképp juss el a főutcára és beszélj Gary-vel, aki neked adja a kocsikulcsot (TRUCK KEY). Menj a garázsba, ahol már vár rád Kyle és a járgány. Viszont indulás előtt mindenképp nézz még el Gary lakókocsijához, mert ha megmentetted Flint-et egy baba kis fegyvert kapsz tőle ajándékba (LARGE HANDGUN), egyébként, ha a kutya halott egész mást kapsz tőle. Ments és, menj vissza a garázsba, kérd meg Kyle-t, hogy induljatok (Let's go).

Valahol egy sivatag közepén...
Elzárva a külvilágtól...
Vadásznak rád....
Szörnyek...

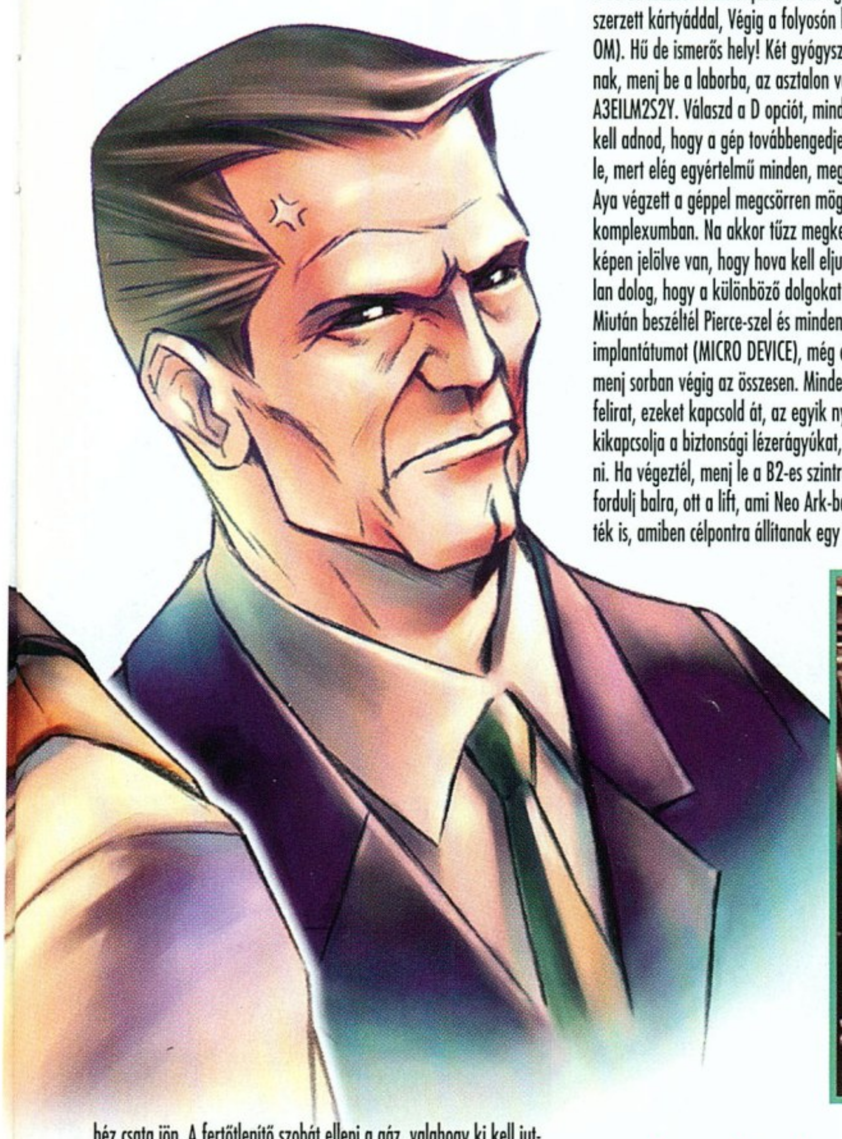
(2CD) 2000 szeptember 06, éjjel 12 óra 06 perc
Valahol a Mojave sivatag közepén, Nevada

A videó után egy bánya bejáratánál köttök ki. Kyle eléggé ki van ütve, öld meg az első beugró lovat, majd küld Kyle-t le a bányába. Ezek után egy egész ménes ugrik neked szám szerint 11. Használd az Energyshotot és a gránátvetőt, hogy mihamarabb túl legyél rajtuk. Miután kiírtottad az ország lóállományának a felét, menj te is a bányába. Egyébként érdekes, mert ha meghalsz sem kell CD-t cserélned, ugyanis a rajta van minden a kettes CD-n is. Az alagútban addig menj egyenesen előre, míg egy leszakadt hídhoz érsz, amin nem lehet átkelni. Most menj visszafelé, jobb oldalt lesz egy ajtó, bent engedd ki a kocsi fékjét, és menj utána. A végén találsz egy deszkát (BOARD), vedd fel, vidd a leszakadt hídhoz, így most már át tudsz kelni rajta. A nagykapu zárva van, tehát menj be a kisajtón. A telefonnál ments, van itt egy lőszeres doboz is. Vizsgáld meg a panelt, vedd ki belőle a dugaszt (JUMPER PLUG), és rakd fentről a második lyukba, majd add rá a kapcsolóval az energiát. Egy hangot kell hallanod, ami egyben azt is jelenti, hogy a kapu nyitva áll előtted. Odabent elég sötét van, és egy újabb főellenség következik, a Vezér Mén. A hordókat lődd szét, hogy láss is valamit. Én a gépfegyver+Energyshot kombinációt tudom ajánlani, amikor nagyot horkant, mindig fuss arrébb, mert rád ugrik a túloldalról. Egyébként csak szaladgálj körbe-körbe és lődd. Miután meghalt Aya felveszi tőle Kyle P229-ét és egy másik dugaszt. Ekkor azonban a paci átváltozik, és újból neked támad. A taktika ugyanaz csak most tovább fog tartani. Ha legyőzted vizsgáld meg a sarokban a motorbiciklit. Nyomd át a kapcsolót, de semmi nem történik. Menj vissza a telefonos szobába, és újra nézd meg a panelt. Vedd ki belőle a dugaszt, most már kettő van nálad. Az egyiket tedd legfelülre, a másikat legalulra, és add rá az áramot. Ments és irány a nagyteremben a kettes kapu. Nyomd meg ismét a motoron a kapcsolót, és végre beléphetsz a földalatti komplexumba. Ahol rögtön egy újabb főellenség vár, egy újabb pók csak most sokkal nagyobb, és erősebb. Én pár hármasszintű Pyrokinesis-szel intéztem el. A folyosón a duplaajtó zárva van, úgyhogy menj tovább egyenesen. Egyébként a folyosókon, az ellenfeleken kívül a biztonsági lézerágyúkat is szét kell lőni, ezt a jövőben se felejtsd el. Menj tovább egészen, amíg a raktárba (STORAGE) érsz. Van ott egy örök lőszeres doboz, és egy cucc a polcon (RINGER'S SOLUTION). A nyitott ajtón menj tovább. A folyosó után a "hálószobába" jutsz, itt az égvilágon semmi érdekes nincs (csak egy vákuumos klotyó), úgyhogy távozz a másik ajtón. Ismerős ez a hely igaz? Először a neked jobbra lévő dupla ajtón menj be, ez a Sterilizáló helység. A bal oldali kisajtón menj egészen addig,





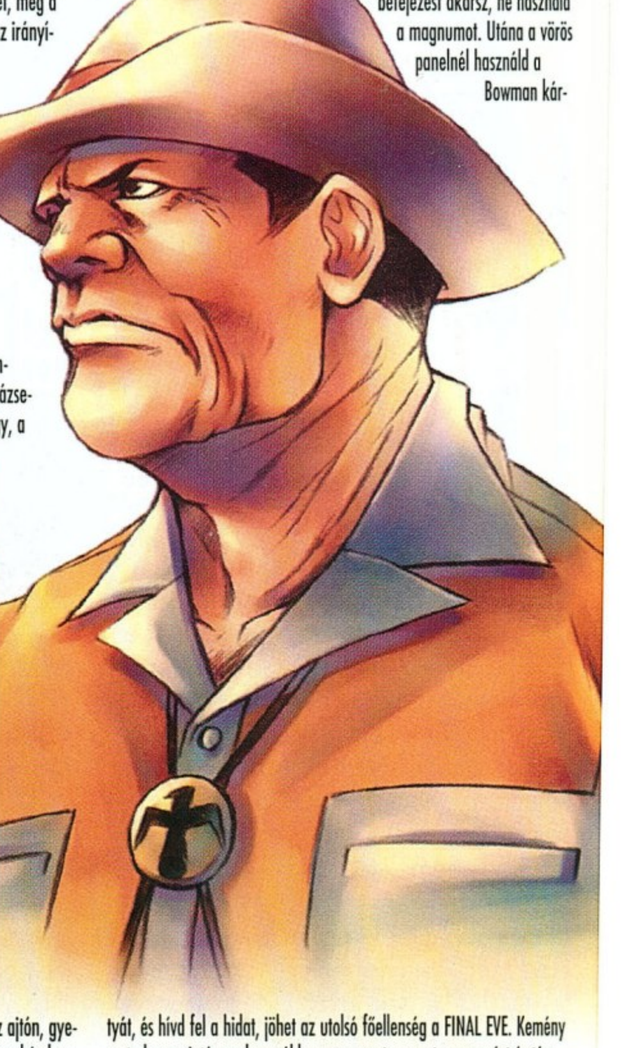
míg el nem érsz a telefonig, útközben vizsgálj meg minden irányítópanelt az egyik nyitja a raktár zárt ajtaját. A telefonnál menthetsz, ha akarsz, és van egy láda is itt, ahová leteheted a felesleges cuccaidat. Most menj vissza a hatos elágazáshoz. Jobbra a második ajtón menj be, van itt egy gép, aminél beválthatod a BP pontjaidat, azaz vásárolhatsz, vedd meg a Hammer kiegészítőt az M1A4-hez, vagy amit akarsz. Ha az Akropolisz Toronyban felvetted a fekete kódkártyát a rácsos ajtónál most használhatod, a helyiség maga a Kánaán, tiéd lehet ingyen az SP12 shotgun , ezenkívül pedig örök lőszer van a szekrényekben a 9.mm-eshez, shotgunhoz, és Hydra 9.mm-eshez. A másik ajtó a raktárba vezet. Most menj vissza oda, ahol a telefon és a láda volt és menj tovább az ajtón keresztül. Jön egy újabb visszaemlékezés, és menj le a B2-es szintre a lifttel (Go down). Menj egyenesen a hatos elágazásig, ott rögtön az első ajtón menj be balra a tenyész-szobáig (BREEDIN' ROOM). Miután végeztél mindenkivel, a C-1-es cellában találsz egy Stim-et. Menj ki a másik ajtón, valaki jó nagyot rád ver a folyosón, ráadásul a folyosó végén lévő ajtó is zárva van, úgyhogy menj vissza a telefonhoz és ments. Cuccold fel magad jócskán, mert egy nefutsz össze, aki veszettül mondani akar neked valamit. Kövesd egészen a víztoronyig, menj fel és mentsd meg Pierce-t az ANMC-ktől. Hálából neked adja a dzsipje kulcsát (SUV KEY), ő is a benzinkútnál parkol, vedd ki a dzsip csomagtartójából a rúzst (LIPSTICK), és az új mellényedet (TACTICAL ARMOR), a saját kocsiból pakold ki a BELT POUCH-okat, és nyiss a páncélodon zsebeket, max. tíz lehet rajta. Menj a főutcára és vegyél ki egy adag jeget (ICE BAG) a gépből, ami a négyes szoba mellett van. Háromszor vigyél jeget Pierce-nek, de siess, hogy el ne olvadjon. ő viszonzásul 3 tárgyat ad neked: egy doboz Colát, egy MP növelő szert (BOOST 2), és harmadszorra egy talizmánt (CHARM OFUDA), ha van kedved, meglátogathatod Gary-t és vásárolhatsz is nála. Vannak egészen jó új cuccai, én pl. a gránátvető kiegészítőt az M4A1-hez mindig megvettem, de a másik gépfegyver is nagyon baba, mert 9 mm-es töltényt használ. Ha mindennel végeztél, mássz vissza a kútba és menj végig arra amerről Kyle-lal jöttél, az utolsó folyosó végén lesz egy lift. Menj fel vele a B1-es szintre, és menj a "hálószobába", útközben megtámad az az ANMC, aki az előbb is rád vert egyet. Nyomd le, és vedd fel tőle a kódkártyát (OBTAINED KEY). Menj vissza a lifthez és menj le a B2-es szintre. A lifttől jobbra van egy ajtó, nyisd ki az előbb megszerzett kártyáddal, Végig a folyosón be a műtőbe (OPERATING ROOM). Hű de ismerős hely! Két gyógyszert is találnod kell, ha megvannak, menj be a laborba, az asztalon van egy laptop. A belépési kód: A3EILM2S2Y. Válaszd a D opciót, mindhárom kérdésre a helyes választ kell adnod, hogy a gép továbbengedjen. A helyes válaszokat nem írom le, mert elég egyértelmű minden, meg aztán egy csomó van. Mikor Aya végzett a géppel megcsörren mögötte a telefon. Pierce itt van a komplexumban. Na akkor tűzz megkeresni. Irány a B1-es szint a térképen jelölve van, hogy hova kell eljutnod. Egyébként elég fantáziátlan dolog, hogy a különböző dolgokat a FF7 főszereplőiről neveztek el. Miután beszéltél Pierce-szel és mindent elmagyarázott, visszaadja az implantátumot (MICRO DEVICE), még egyszer kapcsold be a kamerát, menj sorban végig az összesen. Mindegyik sarkában van egy OPERATE felirat, ezeket kapcsold át, az egyik nyitja a parkoló ajtaját, a másik kikapcsolja a biztonsági lézerágyúkat, és végül a liftet tudod aktivizálni. Ha végeztél, menj le a B2-es szintre, a hatos elágazásnál rögtön fordulj balra, ott a lift, ami Neo Ark-ba visz. Lesz majd egy kis közjáték is, amiben célpontra állítanak egy katonai műholdat.



az ábrák. A helyes sorrend a folyosó végén a falra van felrajzolva. A különböző sorok mind-mind mást eredményeznek, a vízszintes kék kitolja a folyosón a koporsót, amiben egy Boost2 van. A függőleges sárga egy csapda. Az átlós piros sor pedig a folyosó végén az ajtót nyitja. A dolgokhoz annyi hozzáűzni valóm lenne még, hogy csak akkor fognak működni a sorok, ha a jobb alsó kocka az üres. A többit rád bízom, erőltesd egy kicsit meg az agyadat. Ha sikerült kinyitni az ajtót odabent először az irányítópanelt lődd szét és csak utána az ANMC Generátort, mert míg a gép működik, mindig annyit gyógyít magán, amennyit sebzünk rajta. Ha végeztél vele, menj vissza egészen az elejére, és most a jobb oldali lépcsőn menj le, az erdőben (FOREST ZONE), balra van egy ajtó, menj, míg egy nagyobbacska térre érsz. A kőlapot tekerd addig, hogy az ábrák passzoljanak, utána menj fel a piramis tetejére. Hatszor a kék, kétszer a fehér, háromszor a piros és ötször a sárga négyzetre lépj rá, miután felemelkedett a szobor feje, nyomd át a kart. Használd a térképet és menj a szigetre (ISLAND), a lejáraton menj le, először ki kell nyírni egy csomó vízi ANMC-t, ha végeztél velük, megjelenik a főnökük, ez már sokkal nagyobb, de tök veszélytelen. Csak futkározz körbe-körbe a medence körül és lődd, miután meghalt, vedd ki a vízből a kristályt (SKULL CRYSTAL). Most menj vissza a piramis tetejére, nyomd le a kapcsolót, és a következő sorrendben lépj rá a kapcsolókra. Piros, sárga, kék, fehér, kék fehér, piros, sárga, fehér, kék, sárga, piros. Rohanj egészen az erőműig (POWER PLAN), használd a térképet, még a szigeten is túl van. Menj be az ajtón, fel lépcsőn. Lődd szét az irányítópanelt, majd végezz a második ANMC Generátorral is, ez a rondábbik, de legalább megszabadítottad ettől az "élettől". Rohanj vissza Neo Ark elejére, és a lifttel menj fel a komplexumba, láthatod, amint No. 9 (az ember azt hinné, hogy már rég az örök vadászmezőkön keményít) feléleszti a társait. A hatos elágazásnál (ahova a lift vitt fel), van egy másik lift is, menj le vele. Lődd szét a falon a két hatalmas hangszórót, és egy jó tanács: amikor olyan csatára kerül sor, ahol szintén vannak hangfalak, mindig azokat lődd először szét, mert impulzusonként 1MP-t vesznek le, és nagyon hamar el fog fogyni a varázserőd. A másik lifttel szintén menj le, most a B6-os szinten vagy, a részén lévő panelhez és használd a Bowman kártyát, hogy kinyíljon a kapu. Mássz fel a dzsipen a garázsba, a duplaajtó nem nyílik, a másikon menj be (AIRLOCK DOOR). Vedd fel Eve mackóját (TEDDY BEAR), menj az őrszobába (GUARDROOM), és aktiváld a kapcsolót a végében. Most kinyílt a nyugati dupla ajtó, menj a bástyába, kapcsold a panelt és nyitva áll előtted a szabadság keleti kapuja. Közjáték.

2000. december 06, du. 3 óra 52 perc
Mojave sivatag, Nevada

Aya úgy érzi, hogy Eve még életben van, ezért még egyszer visszatér a komplexumba. Kegyetlenül szerelkezz fel, mielőtt ennek a résznek nekivágnák, Ha Flint él add oda neki a játék mackót, ő pedig elrohan vele. Használd az ajtótól jobbra lévő panelt, hogy kinyisd a kaput, ismét a parkolóban vagy. Telefonálj egyet, majd menj tovább, abba a szobába, ahol a "vadászok" le voltak fagyasztva, és ha minden igaz meg tudod menteni még egyszer Pierce-t, persze, csak ha idáig is mindent jól csináltál. Menj a fertőtlenítő szobába, ahol Flint vár rád, cuccolj fel és legyen nálad a négy speciális tárgy is (kristály, a szer a szeméttelepről, a talizmán és a szentelt víz). Ments és irány a POD SERVEICE GANTRY, ahol Aya Eve jelenlétét érzi, (a második válasz mellett dönts). A hosszú közjáték után újra Aya-t irányítod, menj le a lifttel a B2-es szintre. Irány a POD BOTTOM. Az Ultima ANMC 10 különböző testrészből áll, győzd le, de ha jó befejezést akarsz, ne használd a magnumot. Utána a vörös panelnél használd a Bowman kár-

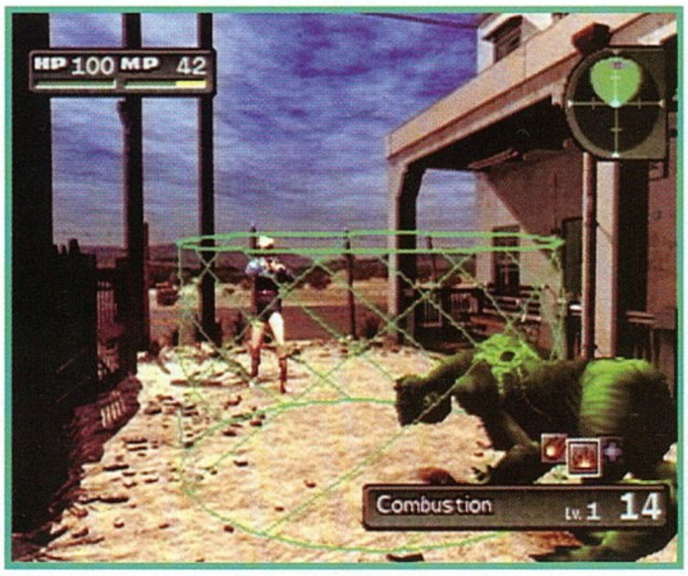




héz csata jön. A fertőtlenítő szobát ellepi a gáz, valahogy ki kell jutnod, úgyhogy használd a szemétledobó nyílást, amit a falon találsz (Here goes nothing). Most a szeméttelepen vagy, alig térsz magadhoz, rögtön rátámad egy bazi nagy, csúnya ANMC. Igazán tippet nem tudnék adni hozzá, de azért egy kicsit segítek. Először is nyomj magadra egy legalább kettesszintű Energyshot-ot. Vigyázz nehogy beszívjon a szájába, mert akkor azonnal véged. Ha igazán nagyokat akarsz rajta sebezni, akkor lődd a pofáját, amikor kinyitja. Egyébként szaladgálj és próbáld meg kikerülni a különböző támadásait, egyiket sem nehéz csak rá kell jönni a logikájukra. Egy idő után kimászik majd, ilyenkor a lábait is lődd. A kis ANMC-ket mindig öld meg, mert ha beszívja őket, az gyógyít rajta. Egy kis idő után visszamászik, ekkor már nyert ügyed van, mert hamarosan meghal. Utána menj ki az ajtón, igen ám de kegyetlen szívós fickó ez a mutáns, és utánad jön. Én azt szoktam csinálni, hogy amikor a liften áll, leengedem a liftet, ehhez a beugróban lévő kapcsolóra kell ráállni, ilyenkor már csak gázt tud ereszteni, azt meg nem nehéz kikerülni. Jó sokat kell majd lőni, de végül csak megfikkan, nekem mondjuk 27 percembe telt. Bekapcsol a riasztó, és 5 perced marad, hogy elhagyd a szeméttelepet, előtte azonban még menj vissza az elejére és vedd fel a gyógyszert (MEDICINE WHEEL). Kint a folyosón végre találkozol Kyle-lal, teljesen felgyógyult és egy klassz ki lángszórós fegyvere van. Most megint egy kicsit együtt kell mennetek, de előtte ments. Menjetek végig a csatornán, és közben öljetek meg mindenkit, a végén lesz egy létra, másszatok fel rajta. A korlát mellett van egy panel, írd be, hogy 18. A víz leereszkedik, és tovább tudok menni a csatornában. A jobb oldali ajtó egyelőre még zárva van, de később fontos lesz! Szóval balra menjetek fel, lesz majd megint egy panel a falon, a kód 15. Na, most két lehetőséged van (persze csak, ha idáig is jó befejezésre törekedtél): vagy Kyle-lal mész tovább a komplexumba (rossz befejezés), vagy visszamész a csatornába a bal oldali zárt ajtóhoz, amit az előbb nyitottál ki a kóddal. Én az utóbbit javasolnám. Nem fogjátok elhinni, de az ajtó a Dryfield alatti folyosóra vezet. Kyle elbúcsúzik tőled, te pedig mássz fel a kötélen. (ha valaki a másik befejezésre is kíváncsi az tartson Kyle-lal, viszont azt az utat nem fogom részletezni) Amint kiértél a kútból, Flint-tel

ÜDVÖZÖLJÜK NEO ARK-BAN!

Neo Ark egy hatalmas földalatti "pálmaház", amit egy mesterséges nap fénye világít meg és az időjárás is szimuláció csupán. Itt egymás mellet megtalálható a föld néhány éghajlati övének környezeti viszonyai, és így természetes környezetükben tudták vizsgálni az előállított ANMC-ket. Erre a részre egyébként nincs más szó csak, hogy csodálatos, ilyen szépet én még PS-en nem láttam. Egyszerűen fantasztikus, a legszebb, hogy egy lustán hömpölygő, film minőségű folyón is át lehet gázolni. Miután vége a szövegnek a baloldali lépcsőn menj le, a szavannán keresztül a szentélybe jutsz (SHRINE), van a falon egy "tologatós" rejtvény. Marha egyszerű, az ábrák mellett vannak színes csövek is, a saját színükkel úgy kell kipótolni a csöveket, hogy sorrendben legyenek



harc után észreveszed, amint az álombeli kislány kiszalad az ajtón, gyerünk utána. Pont egy bazi nagy főellenség karjaiba. Kikefélt nehéz lesz kinyírni, először a két hangfalat semmisíts meg, utána mindenki azzal próbálkozzon, amivel akar, a lényeg, hogy valami erős fegyverrel. Szinte mindegyik lövése valamilyen állapotváltozást is okoz (vakság, lassulás), én csak nagy nehezen tudtam leverni. Remélem sikerül elintézned, utána a kiscsaj megint lelép és előkerül Kyle. A duma után menj a lány után a következő szobába. Most egy hosszabb uncsi beszélgetős rész jön, ráadásul a kiscsaj összekakálja magát, amikor megcsörren a telefon (csak Pierce történetében csöng a telefon). Ha már itt tartunk, ments is. A sarokban, a szekrényben van egy MD Player, mellette meg egy gyógyszer. Beszélj Kyle-lal, mire betörnek a felélesztett "vadászok" a szobába. Kyle kilövi az ablakot, és Eve-vel együtt (így hívják a kiscsajt) kiugrotok rajta. Na, innentől szigorúan rövidíteni fogok, mert most látom csak, hogy megint milyen hosszú lett a cikk, és nem szeretném, ha ismét miattam maradna el a KÓD-X. Kísérd fel a kiscsajt (ha meghal vége a játéknak) egészen a komplexumig, ahol megint lelép. Menj utána egészen a Submarine Tunnels-ig (térképen jelölve van). Ott végre rátalálsz, de No.9 magával viszi, utána jön egy kis tisztogatós rész Neo Ark-ban, majd tisztítsd mag az utat a fegyverraktárhoz (ARMORY). Innentől kezdve szinte az összes helyiségben ölj meg mindenkit, Menj Pierce-hez a POD SERVICE GANTRY-be. Állítsd át ismét a biztonsági rendszert, vedd fel a telefon mellől Pierce üzenetét, és hívd fel a központot. Gyilkolj le ismét mindenkit, majd menj a földalatti parkolóba (UNDERGROUND PARKING ROOM). Vedd fel a kocsikulcsot és nyomd át a panelen a kapcsolókat (kék, sárga), hívd a le a vörös dzsipet, most menj a kocsiállás északnyugati tyát, és hívd fel a hidat, jöhet az utolsó főellenség a FINAL EVE. Kemény csata lesz, szintén ne használd a magnumot, rengeteg mozgást és támadást tud a mocsok, de egy kis szerencsével mindegyiket ki lehet kerülni. Miután végeztél vele, jön még egy jelenet, ami a Fehér Házban játszódik, abban az esetben, azonban ha megmenteted Pierce-t, jön az igazi megnyerés, a New York-i Természettudományi Múzeumban. Itt a vége fuss el véle, bocsi, hogy a végé felé sűrítenem kellett, de szorított már a hely, mindenestre, ha sok levél érkezne ezzel kapcsolatban, lehet, hogy a jövő hónapban egy fél oldalon foglalkozunk még a témával.

CSIPI M LEE

PARASITE EVE 2

SQUARESOFT /SONY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ GYÖNYÖRŰ, JÓ A SZTORI, HANGULATOS
× IRREÁLISAN NEHÉZ FŐELLENFELEK, LEEGYSZERŰSÍTETT MENÜK, SOK SZÖVEG

94%

Hátkéremszépen! A CM 2.0 igencsak magasra rakta a lécet a többi rally játék számára, így nem meglepő, hogy bármilyen programot kapok a kezembe, hát bizony kicsit sutának tűnik, bármennyire is látványos vagy akár játszható. A Rally De Europe 2000 is a maga nemében egy jó próbálkozásnak mondható, ám mégis kicsit gyengécske benne pár dolog, pontosan azok az összetevők, melyek a McRaenél kiemelték a játékot a "szürke" rengetegből. Ettől függetlenül (bár még nagyon friss bennem az előző rally élménye) megpróbáltam a lehető legobjektívabban tesztelni a dolgot és így arra jutottam, hogy tulajdonképpen nincs semmi kivetnivaló a játékban! Amire egy rally-játéknak szüksége van az gyakorlatilag benne van, és még az irányítás sem lett annyira irreális, így akik élethűség-faló csapatban játszanak, azok is bőven elégedettek lehetnek.



Kezdjük az elején a dolgot. Intró ügyileg nincs nagyon mit mondanom, alapbevezetőképsor minden különösebb megerőltetés nélkül. A menürendszerbe érve az érthető oldalakkal nincs semmi probléma. Egyszerű, nem nagyon erőltették meg magukat a srácok, akik írták. Sajnos a bal alsó sarokban nem tudtam kihámozni, hogy mi lehet információként feltüntetve, mivel keleti nyelvtudásom sajnos hagy némi kívánnivalót maga után. Gondolom a versenyek szabályait, legalapvetőbb tulajdonságai lehetnek leírva. Egyébként bennem rengeteg alkalommal felmerül a kérdés: vajon milyen szabály szerint adják ki ezek a keleti srácok az NTSC-programokat? Merthogy viszonylag ritka az egy nyelvű megoldás. Vagy kizárólag angolul van minden, vagy vegyesen, mint itt. Ráadásul pont azok az adatok vannak "krikszkraksz"-nyelven feltüntetve, melyek ahhoz kellenek, hogy jobban beleássuk magunkat a játékba. Magyarul, az alapokat értheti mindenki, ám ha jobban és legfőképp többet szeretne tudni, azt már csak a "helyi"-ek tehetik meg. Ez is egyfajta marketingpolitika, nem?

A bajnokság és az egyszeri verseny a két választható alapverzió. Jó tulajdonsága a játéknak, hogy a Gran Turismoban megismert memo-kártya verseny is választható opció, így kedvenc autónkat összemérhetjük barátaink kedvenc járművével. A kategóriák közül a K-val kezdhetjük a versengéseket, majd az F2-ben száguldozhatunk. Ha ebben is eredményesek leszünk, jön az A-class majd a legvégén az S-es osztály. Az osztályokon belül 3 versenyen kell részt vennünk versenyenként (az elején) 3 pályával, majd egyre több és nehezebb utakon kell a lehető leggyorsabban végigrepeszteni. A versenyek osztályának a szintje több dolgot is befolyásol, ami természetesen mindenképp a versenyek nehézségén csapódik le. Az első és legfontosabb dolog a kocsik irányíthatósága. Ez természetesen már csak azért is változik, mert osztályonként erősebb kocsit kapunk, és ugye egy 375 lovas kocsit bizony nehezebb az úton tartani, mint mondjuk 115 lóerős kollégáját. A másik nehezedési fokozat a pályák szélessége. Fura módon minél jobbak vagyunk annál inkább szűk a pálya. Egy idő után már annyira nehéz lett az S-klass végén versenyeznem, hogy egyszerűen nem sikerült a 4. helynél előbbre verekednem magam, pedig jó 5 napig próbálkoztam. Szerintem a kocsik kezelhetőségének a változása és persze az ellenfelek folyamatos javulása elég lenne, de a készítők nem így gondolták. Ha már az ellenfeleknél tartunk, határozottan gyengécske dolog, hogy az utolsó helyről kezdünk és a futam alatt kell egymás után utolérni a többieket. Ez magyarul annyit jelent, hogy ha egyszer kipördülünk, akkor gyakorlatilag keresztet vethetünk az első két helyre, mert egyszerűen nem lesz idő utolérni őket. Ez nagyon szerencsétlen egyébként, mert lehetetlen bizonyos pályákon a megfelelő helyen végezni, még akkor is, ha szinte egyáltalán nem fékezünk. Ha magát a versenyt nézzük, a grafika rendben is lenne, bár az ismétléseknél inkább emlékeztet az autó egy földön csúszó valamire, mint guruló gépjárműre, de ettől függetlenül még rendben van minden. Ami viszont rettentően rossz, az a navigáló mitfahrer mutatónyilának a pörgése. Világosabban: amikor megjelenik előttünk a következő kanyart mutató nyíl (ami rally-játékban kötelező), mielőtt egy irányba fordulna, pörög egy kicsit. Na, ez pont elég arra, hogy ne lehessen használni, mivel mire megáll, már az esetek 50 százalékában túl késő bármilyen korrigálást is véghezvinni. Az utolsó zavaró dolog a pályák egysíkúsága. Az egy dolog, hogy viszonylag kevés autó, kevés pálya és kevés versenytípus van, ám a pályákon sokszor felfedezhetjük ugyanazt az elemet, más környezetben. Egy tipikus dolog például az S-kanyarok ismétlődése. Egyik helyen betonon, fallal a háttérben, majd két versennyel később teljesen ugyanígy, csak a salakon és a fal helyén egy adag bokor virít. Túlságosan átlátszó a dolog, ami kicsit lelombozó. Ezt is jól meg sikerült oldani a Turismo programozásakor, de ott több száz autó volt a játékban, ami foglalta a helyet. Itt viszont nincs semmi, ami igazán nagy és kidolgozott lenne, így nem értem miért kell ugyanazt a pályát 6 különböző köntösben eladni. Persze hangsúlyoznám, hogy ezek apróságok, melyek nem igazán befolyásolják a játék feelingjét, ami nem egy égbeszökő energiabomba, de határozottan élvezhető és játszható. Én még mindig csak azt tudom mondani, hogy egy Colin McRae után nem várhatja el senki, hogy minden rally ugyanolyan profizmussal és valósághűséggel jelentesse meg a versenyeket. Ennél a játéknál leginkább engem az érdekelt, hogy lehet-e vele jó hangulatban, izgalmas versenyeket játszani, anélkül, hogy rövidebb idő alatt megunnánk. Abszolút lehet. Mint már mondtam, nem viszi ki a fejünket az energia, meg a látvány az ablakon, de nem fogunk unatkozni, ha emberi elvárásokat támasztunk a játék irányába.



Ajánlom mindenkinek, aki egy kedd délután otthon unatkozik és el szeretné foglalni magát jó három órára. Végül – bocs, de majdnem elfelejtettem – el szeretném mondani a játék egyik legnagyobb erényét: kísértetiesen hasonlít a Sega Rally című játéktermi (Dreamcast) anyagra, ami tudvalevőleg ebben az életben már nem fog átíródni egy Sony gépre sem. Már csak emiatt is érdemes kipróbálni.



Adam

RALLY DE EUROPE

PRISM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

3 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGYNEK JÓ
× HASZNÁLAT UTÁN ELDOBANDÓ

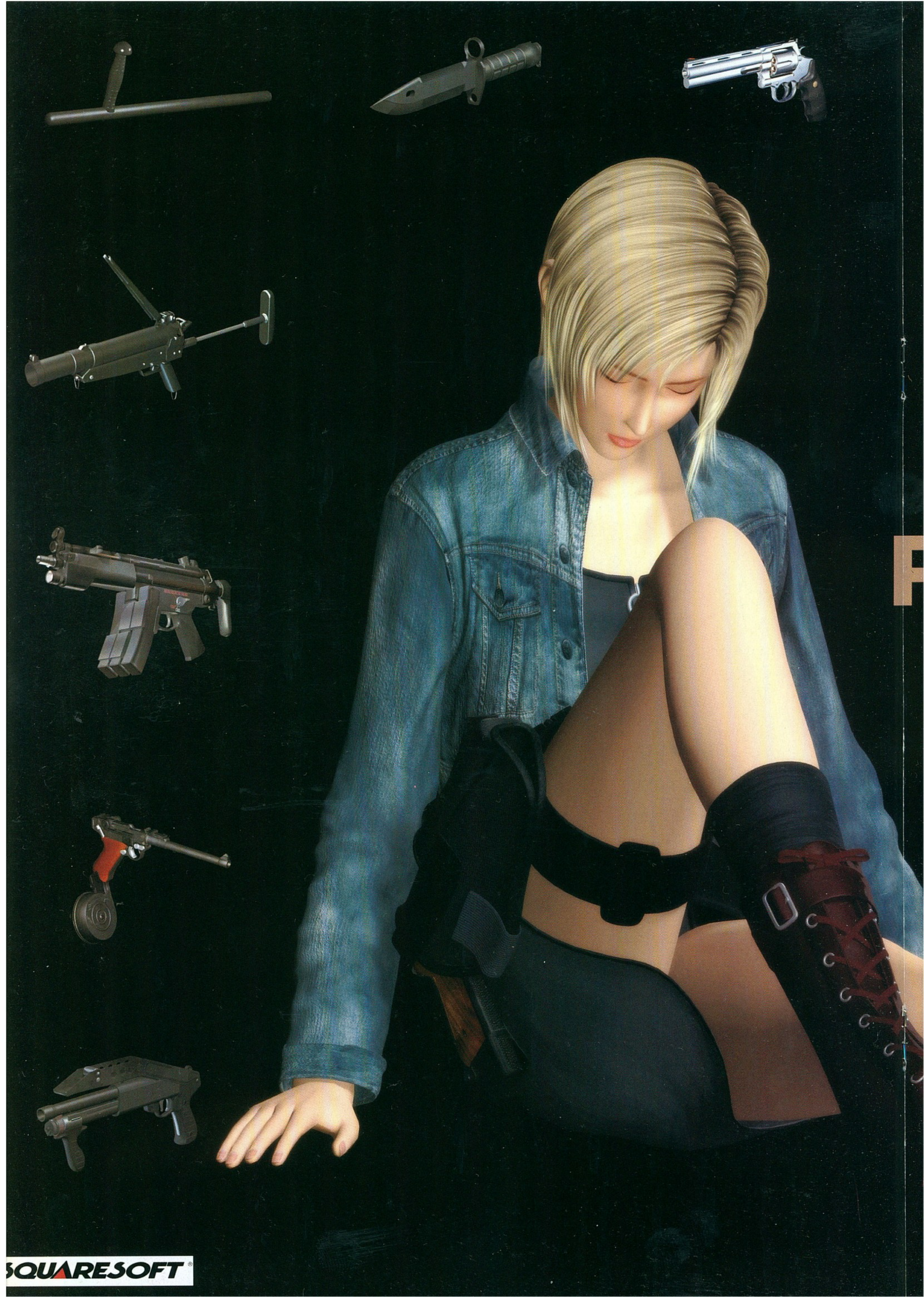
78%

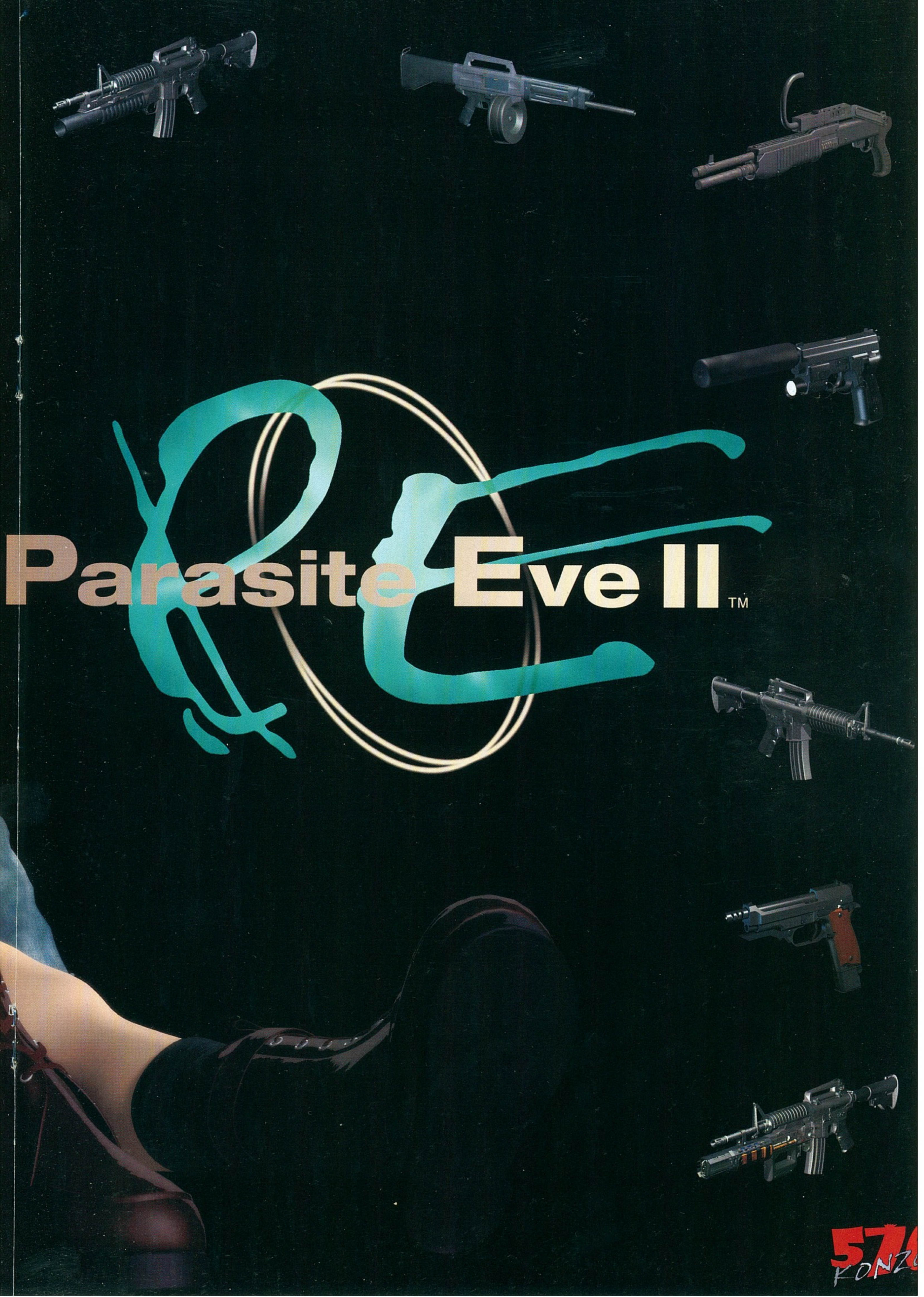









SQUARESOFT


Parasite Eve II™


THE LEGEND OF DRAGOON

Nem is tudom kinek mondtam a Csevegőben, hogy kezdek fáradni és csak azokat a játékokat tesztelem, melyek igazán tűzbe hoznak. Sajnos (?) az a baj, hogy az ízlésem meg állítólag erősen ki van csavarodva – ha egy játékra én rámondom, hogy állat, a szerkesztőségben a többiek vagy hangos hahotázásban törnek ki, vagy hangos fújozásban. Vagy mindkettő egyszerre. Annak idején ez történt akkor is, amikor a Parappa the Rapperrel borítottam ki őket (6 óra non-stop Parappázás), később a Bust-a-Groove zenéjétől másztak a falra, utána az UM Jammer Laamy miatt küldtek el melegebb éghajlatra, most meg ha beteszem a Vib Ribbon című csodát már fennhangon mondják: "Na, megint itt a cérnanyuszi, meneküljünk!". Szóval úgy látszik vonzódom a zenés idióta játékokhoz – a Beatmania és Guitar Freaks cikkeket csak azért nem és írtam, mert nem elég idióták.

De mi is ez a Vib Ribbon? Egy teljesen egyedi és hihetetlenül egyszerű ügyességi játék, amelyben minél több pontot kell összegyűjteni. Nem kell benne mást tenni, mint négy különböző gombot nyomogatni. Természetesen japán találmány – mint minden ilyen és ehhez hasonló – de hála Istennek kiadták már PAL-os verzióban is. Adott egy fehér szalag a végtelen fekete térben. Nem is szalag, inkább cérna, de hű akartam maradni a játék címéhez. Ezen a szalagon egy hihetetlenül aranyos szalagnyúl – Vibri – mendegél. Pontosabban nem is szalag, inkább cérna, de ez tényleg mindegy. Közben valakik énekelnek. Angollal kevert japánul. (Marha furcsa zene szól – aki volt már Japánban, Kínában vagy Hong Kong-ban az tudja, hogy arrafelé ilyenek az ottani top listák éllovasai. Kicsit jazz, kicsit dance, kicsit house, kicsit groove. Furcsa a fülnek, de valahogy jó hallgatni. Elkapod a ritmust, és totál elvisz magával.) A nyúl tisztára úgy néz ki, mint a Menő Manó! Ahogy megy, mendegél, egyszer csak egy furcsa akadály jelenik meg a szalagon, egy V alakú gödör. Ahhoz, hogy át tudd vezetni ezen az akadályon meg kell nyomnod a Le irányt. Jegyezd meg: V alakú gödör, Le irány. További három ilyen egyszerű akadállyal fogsz találkozni: a huroknál R1-et, a dobognál R1-et, a fűrésznél pedig X-et kell nyomnod.

Azt tudnod kell, hogy a játék az akadályokat a zenére generálja. Nem tudom pontosan megmagyarázni, de valahogy a zene ütemére jönnek. A megfelelő gombot mindig akkor kell megnyomni, amikor a nyúl már majdnem belelép az akadályba – és ez valahogy mindig pont ütemre jön ki. A program egyébként változtatja a CD-n levő zeneszámok sebességének lejátszását, így nem csak az akadályok variálásával operál, hanem az akció sebességének változtatásával is. Néha eszeveszettül felgyorsítja – úgy szól az ének, mintha egerek dalolnának, – néha meg lassított felvételt formál belőle.



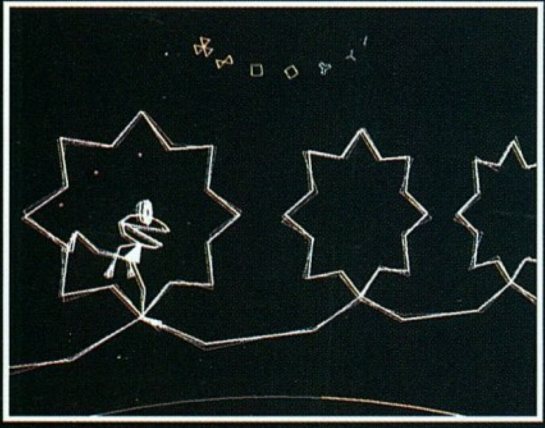
De ezzel még nincs vége! A játék nehezebb fokozataiban a program kombinálja az alakzatokat. Ettől persze nem kell betojni, mert ilyenkor egyszerre két gombot kell lenyomni. Összesen 10 variáció van, és a kombinált alakzatok formájából egyből rá lehet jönni, hogy melyik két gomb a megfelelőjük. Példának okáért, ha egy dobogót látsz, amelynek nem egyenes, hanem fűrészes a teteje, akkor az L1+X-et kell nyomnod. Ha viszont egy olyan hurkot, aminek a tetején egy fordított V alakú csúcs van...na mit?...igen, Le+R1-et.

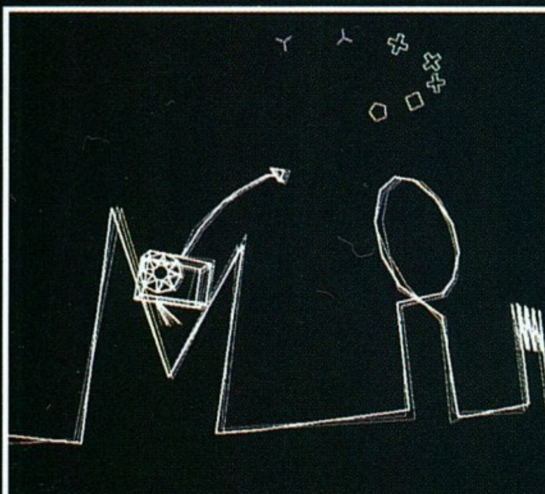
Kezdés után nyelvet kell választanod. A következő képernyőn új játékot kezdhetsz, vagy egy bemutatót, amely során a főszereplő elmagyarázza neked a játék szabályait. Ha ebből nem lenne minden egyértelmű, ne is játssz ezzel a progival.

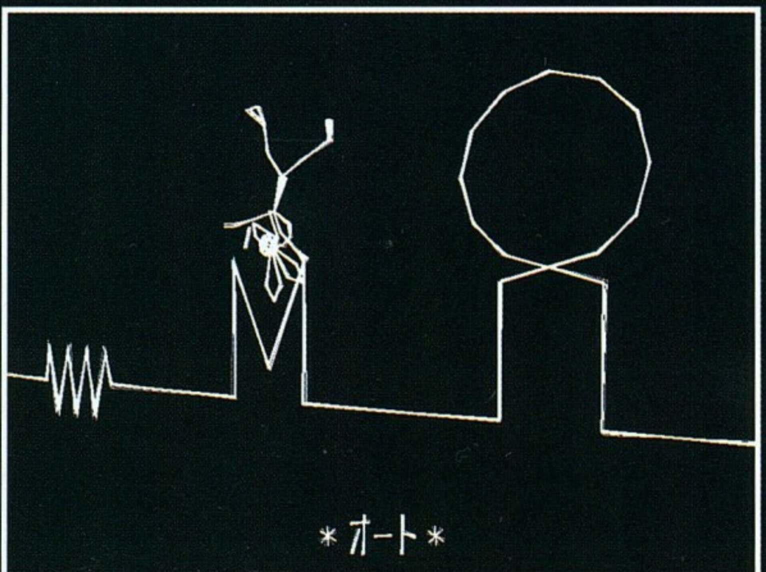
Játék közben előfordul, hogy hibázol. Ilyenkor egy ideig nem történik semmi, de úgy kb. a 8. bénázás után a nyuszi átváltozik békává, majd egy TV(?)-fejű kiskukaccá. Utána már nincs több átváltozás, kiesel a játékból. Ha viszont jól veszed az akadályokat, a nyúl körül pontok jelennek meg egy gyűrűt formázva. Ha ez a kör teljes lesz, a nyuszi átváltozik angyalkává. Persze a gyengébb állapotokból hibátlan kombókkal feljebb (vissza) lehet lépni. Ez nem tuti, de azt is észrevettem, hogy ha sokat hibázol, a cérna elkezd remegni (mint egy gitárhúr), ezzel is nehezítve a dolgodat.

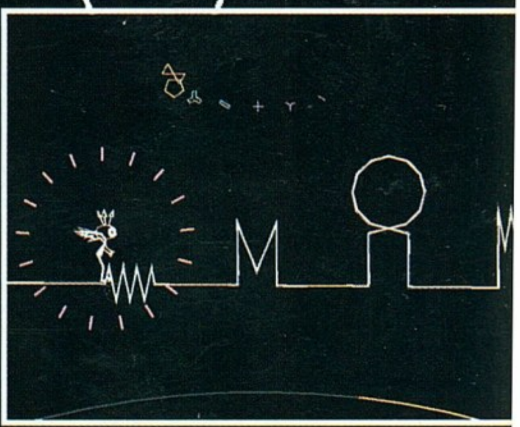
A GAME opció választása után a PLAY WITH THE VIB-RIBBON DISC pontnál az eredeti CD-n levő számok fognak szólni. Mindegyik egytől-egyik unikum, én még a kocsiban is ezt a lemezt hallgattam egy ideig. Három különböző fokozatú pályán mehetsz, Bronze (Könnyű), Silver (Normál) illetve Gold (Nehéz). Megnézheted a pályákon elért high-score-okat is.

Ha a PLAY WITH MY OWN CHOICE OF CD opciót választod egy saját audio trackeket tartalmazó lemezzel játszhatsz. Ez inkább csak érdekesség, hogy mit hoz ki belőle a játék, mert szerintem nem mindenkinek van olyan CD-je, amit hallgatni is jó meg ez a progi is passzol hozzá. Én szeretem mondjuk a Metallicát, de biztos nem Vib Ribbonoznék rá...(Ja, ahogy a nyúl beszél a menpontok válogatása alatt, meg a bemutató közben, az fenomenális!)









ÉRTÉKELÉS (JAJ, DE NEHÉZ!)

Hát igen. A Vibb Ribbon zenéje kiváló lesz az értékelőben, a játszhatóság is és a hangulat is. Szerintem a grafika is kiváló, de hát ha én ilyen magas értéket adok egy 2 színű, Menő Manó grafikájú játéknak, akkor egy csomóan nem fogják megérteni lelkesedésemet és a következő Csevegő csak erről fog szólni. Szóval egyezzünk ki egy közepesben, de ez már erős kompromisszum a részemről. Az egyetlen gondom mindössze a szavatossággal van, mert az a BOMBASZTIKUS 6 szám, ami a CD-n van NAGYON kevés!

Mint mondtam, a saját CD-immel meg nem jött be játszani. Kérem, hogy ezt a progit csak azok szerezzék be, akik szeretik a zenés ügyességi anyagokat, mert egyébként hamar ki fogják ba**** az ablakon!

A játéknak nagyon kellemes netes oldala van, ami a www.playstation-europe főoldaláról érhető el. Itt egy csomó érdekességet találsz!

VIB RIBBON

SONY

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

✓ NAGYON EGYEDI ÉS ÉRDEKES JÁTÉK KRÁLY ZENÉVEL

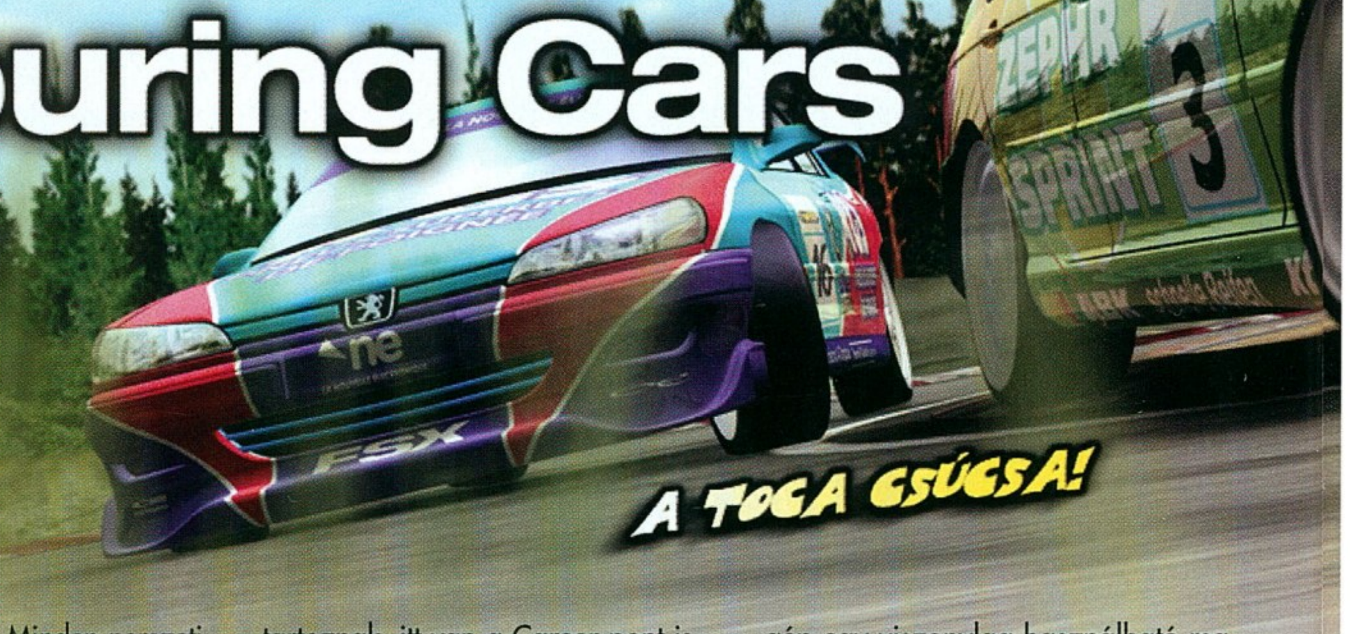
× NEGYON KEVÉS EMBERNEK TETSZIK EZ A STÍLUS

90%

TOCA World Touring Cars

Fura módon kezdődött az én kapcsolatom ezzel a Toca WTC-vel! Első körben, amikor a Martin a kezembe nyomta, hát megvallom őszintén, nem nagyon tudtam, hogy mi újat lehet majd írni egy játékról, ami minden évben ugyanolyan, de minimum erősen hasonló. Gyengécske élményeim voltak a Toca-val kapcsolatban, hiszen jó másfél éve már teszteltem a Toca 2-néven elhíresült játékot és az autók nehézkes irányításán kívül nem sok emlékem maradt. Aztán betettem a lemezt a gépbe és az intró sem örvendeztetett meg mindenféle érdekességekkel, így nem is vártam semmi égbekiáltót, ám azt kell mondanom: a tesztelésem 6 napja alatt kifejezetten megszerettem a játékot, de talán nem is a "megszerettem" szó a legjobb, sokkal inkább a "kellemesen csalódtam" lenne a legmegfelelőbb. Arról van ugyanis szó, hogy a játék tele van olyan apróságokkal, melyek magukban nem nagyon lennének meglepőek, ha mondjuk egy olyan játékot néznénk, melytől alapból egy nagyon jó és minőségi tartalmat várunk. De a Colin McRae 2.0 és a Turismo 2 mellett szépen a háttérben sikerült előrukkolni a készítőknek egy olyan "dögös" kis játékkal, mellyel szerintem mindenki meg lesz elégedve, még azok is, akik nagyon kukacosan állnak a vezető-programokhoz.







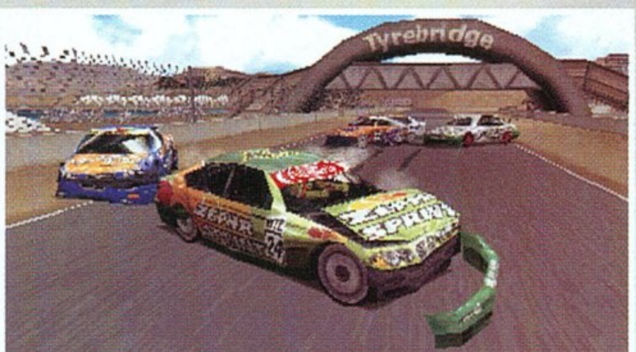
Talán pont az a játék nagy előnye, hogy ha valahol gyengécske egy összetevője, azt hamarosan kárpótolja egy apró, de abszolút hangulatjavító elem. Tipikusan olyan első ránézésre, hogy egy kicsi "vezetős" tapasztalattal rendelkező PS játékos egyszerűen nem gondolná, hogy itt majd leszakad a sárhányó, de előtte lifeg egy kicsit, vagy, hogy a boxutcából szinte folyamatosan beszélnek hozzánk és nem három mondatot ismételgetnek újra meg újra. Vagy akár megemlíthetem a tizenvalahány kameraállást, amihez hasonlókat utoljára a PC-s GP2-ben láttam. Egyszóval nagyon jó és "játékos-barát" az egész program.

Na, szóval...az intró után a nem túl meglepő, de teljesen jól átlátható menürendszerben találjuk magunkat, ami engem leginkább egy fékre emlékeztet. Persze kérek minden autószerelőt, hogy ne kívánja halálomat, ha esetleg mégsem fék lenne a képernyőn! A megszokott opciók találhatóak meg a játékban. Nem érdemes egyszeri versenyt választani, mert akkor baromira unalmas lesz a dolog, még akkor is, ha megadhatjátok az összes paramétert. Persze mondanom sem kell, hogy ehhez a versengéshez messze nem lesz annyi autó választható, mint mondjuk a bajnoksághoz, bár ott is csak lépésről lépésre menetelhetünk előre majd. Nem is nagyon pazarolnám a papírt a többi versenyfajtára, térjünk rá magára a bajnokságra. Itt a legfontosabb, hogy a kapott csapatajánlatok közül nem elég kiválasztanunk egyet, mindenképp tesztvezetésen kell részt vennünk és ha sikerült bizonyítanunk, csak akkor alkalmaznak mint versenyzőt. A játékban teljes egészében ez a "teszt és végcél" módszer érvényesül. Minden csapat célokat és feltételeket tűz ki elénk, amit teljesítenünk kell, ám ha nem sikerül, akkor bizony kirúgnak. Az első ezekből a tesztvezetés, ám annak sem lehet végtelen alkalommal nekifutni. Csapatonként átlagosan 5 kört futhatunk és abból kell egy használható időeredményt produkálnunk. Természetesen a célunk a nemzetközi ligába való bekerülés, amit csak úgy tehetünk meg, hogy minél több pontot szerzünk.

Minden nemzeti bajnokságban van egy elérhető pontszám, így tiszta sor, hogy mi a feladat: minél több nemzeti bajnokságban megfordulni és megnyerni a lehető legtöbb versenyt (de országonként legalább egyet). Az ajánlataink is országonként vannak szétbontva, így minden fontosabb helyről lesz idővel csapat, aki mindent megtenne azért, hogy az ő kis országuk, esetleg földrészük bajnokságában nyomjuk a gázt. Kissé bonyolultnak tűnhet, de jól szerepelni azért is fontos, mert ha minden tesztvezetésen elbukunk, bizony nem leszünk ott egyik versenysorozatban sem, így nem kapunk pontot és magától értetődően nem tudunk majd bejutni a nemzetközi bajnokságba se. Egyébként vannak csapatok, ahol nem a tesztvezetés a mérvadó mérce a bekerülésünkhöz, hanem mindenféle más feltételnek kell megfelelni. Például a japánok kikötik, hogy az ő pilótájuk minimum 30 pontot szerezzen a versenyek alatt. Ez nem könnyű! Én először 8 versenyből egyszer nyertem és hétszer lettem a második, mégis csak 35 pont jött össze! Vigyázzatok mit vállaltok be, mert nem biztos, hogy elsőre sikerül. Ha már egyszer sikerült a briteknél produkálnunk egy értékelhető versenyt, ők is engednek a mércéből és mindenféle feltétel nélkül alkalmaznak, csak egy győzelmet várnak cserébe.

Ebben a menüpontban persze nem csak a csapatok mindenféle ajánlatai tartoznak, itt van a Career-pont is, ami minden különösebb agytorna nélkül értelmezhető: ez mutatja kis karrierünket a Toca világban. Érdemes néha-néha ránézni, mert a bajnokságok rendszeréről itt nézhetjük meg azt a rajzot, ami megmutatja jelenlegi helyezésünket és pontjaink számát. A Garage pontban az autók találhatóak, de számomra egyelőre kissé érthetetlen, hogy ezek mit is keresnek itt. Nem tudtam ugyanis rájönni, hogy mi haszna a kocsiknak, ha úgyis minden csapat eleve ad egy autót?! Első blikkre úgy gondoltam, hogy majd az egyszeri versenyhez vagy a gyakorláshoz választhatok majd ezek közül, de ott (bár tény, hogy rengeteg autó választható és lépésről-lépésre nő a választék, ahogy előrehaladunk) mégsem azok az autók voltak jelen, melyeket a bajnokságok végén a pontjainkért cserébe ad a gép.

Ha elhatároztátok már, hogy melyik csapat tetszik, akkor nekiláthatunk a szokásos készülődésnek, ami jellemzi a versenyeket, az időmérséseket és a tesztvezetéseket is. Ennek az első kézenfekvő lépése a pálya megismerése. A töltés alatt a gép egy viszonylag használható madártávlati képet ad a pályáról, és a jobb oldalon kiemeli a leghíresebb, legveszélyesebb kanyarokat. Bár gyakorlatilag semmire nem jó a dolog, arra talán igen, hogy megtanul-



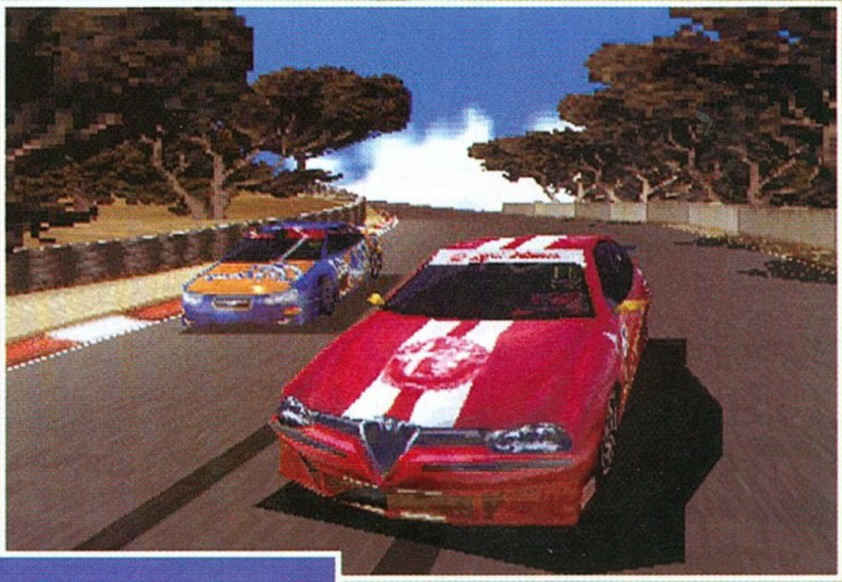
juk egy-két pálya, egy-két híres kanyarjának nevét. Ha a töltögetésnek vége, elkezdhetjük a kört, de szerintem érdemes a CAR SETUP menüpontot részesíteni előnyben, mivel itt lehet a kocsi beállításait megbuherálni, esetleg jobb vezetőknek átállítani. Nem szoktam minden cikkben megírni ezeket, ám időről időre érdemes az "újak" kedvéért a legalapvetőbb dolgokat tisztázni, és mivel a játék alapból jó és játszható, reményeim szerint sokan megveszik és köztük rengeteg új lesz majd!

DEPÓ

Az első a Suspension, ami magyarul a felfüggesztést (lengéscsillapítót) jelenti. Ez a kocsi rugalmasságát szabályozza, ami az úttartást segíti. Lehet puha és kemény. Ha átállítjuk a jelenlegi keményről, puhára, a kocsi jobban tapad majd, ám ha elveszítjük az uralmat felette, bizony könnyen elszállhatunk a pálya egyik cifrább kanyarjában. Az Anti-Roll Setup nem a kerékkipörgés gátló (ahogy azt sokan gondolták), hanem azt szabályozza, hogy mennyire mozog a kaszni a tengelyeken. Kell egy egészséges kilengés a kocsinak, ami átveszi a verseny alatt a centrifugális erőket, de persze ezt is átállíthatjuk, így a kocsi érzékenyebb lesz a kormányzásra, viszont labilisabb is. Az első két technikai adat nagyban hasonlít egymásra abban, hogy egyikhez sem érdemes igazán hozzányúlni. Na, a kerekekről gondolom nem kell beszélnem. Van száraz, átmenet (közepes) és vizes. Attól függően, hogy milyen az idő, kiválaszthatjuk a legjobban passzoló kerekeket. Itt talán azt jegyezném meg, hogy a gép magától midig felrakja a legmegfelelőbb gumikat, így csak a vérprofiknak érdemes ezt átállítani, és csak akkor, ha esetleg úgy érzik, hogy Schumi-módjára ők is képesek zuhogó esőben átmenet (intermediat) gumikkal csúszkálni. A Gears a sebességeket jelenti, pontosabban a sebességváltó beállítását. Minél magasabb egy-egy sebesség rátája, annál jobban kihúzatják a motort, gyorsabb lesz a kocsi. Persze ez a gyorsulás rovására megy, így ki-ki döntse el, hogy a végsebesség a fontosabb, vagy az, hogy legyorsuljon mindenkit a rajtnál. A General pontban a leszorító erőt állíthatják be a hátsó spoiler megdöntésével, ami jobban odanyomja a kocsit az úthoz és a fékek egyensúlyát is itt kell belőni. Utóbbinál csak akkor érdemes megbontani az eredetit, ha mondjuk egy versenyen csak bal kanyarok vannak és jobban alá szeretnénk szedni a kormányt. Ne nyúljatok hozzá, mert felesleges, úgysem ezen a ponton múlik a végeredmény. Mindent összegezve még egyszer elmondanám, hogy ezt a gép versenytől és pályától függően magának beállítja, így csak azok turkáljanak a kocsiban, akik tudják, hogy mit tesznek. Nem állítom, hogy nem élmény egy esőgumis verseny a tűző napon, de semmiképp sem célravezető és legkevésbé sem eredményes.









KEZELHETŐ?

Elérkeztünk lassan a versenyhez, ahol a játék legnagyobb erősségei és az egyetlen apró gyengéje is előbújik. Utóbbi a kocsi irányíthatóságában (vagy irányíthatatlanságában) rejlik. Kicsit túlreagál minden mozdulatot és ez a belső nézetes irányítást szinte lehetetlenné teszi. Kívülről kell nézni ahhoz, hogy érezzük mennyire riszál a kocsi. Egyébként ez a nehézkes és hosszadalmasan belénk ivódó irányítás a Toca-sorozat jellemzője. Már a Toca 2-is baromi kaotikus volt irányíthatóságból. Sebaj, mert viszont ezen kívül minden realisztikus és élethű. Ráadásul ezt a fura irányítást is megszokja az ember 2-3 kör alatt, így ezzel sem lesz baj.

A felvezető kör legvégét láthatjuk, mielőtt átadja a gép az irányítást nekünk. Mint már a bevezetőben említettem nagyon hangulatosra sikerült sok minden és az élethűség mutatója is kiakadna, ha létezne ilyen műszer. Például teljesen megszokott a játékban a gépi ellenfelek hibázása. Ha egy baromi szűk kanyar felé száguldunk és három sorban vannak előttünk a kocsit egymás mellett, nyugodtam lassítsatok, mert össze fognak ütközni, ahogy az az életben is történne. Ha két kakaskodó kocsi van előttünk, rájuk is érdemes "várni", mert mialatt egymással lesznek elfoglalva, mi amolyan Mansellesen nevető harmadikként elléphetünk mellettük. Sokszor ütköznek és ha kicsúsznak a pályáról, nem tudnak azonnal, és legfőképp teljes sebességgel visszaállni. Nekik is újra ki kell gyorsítaniuk, ami alatt mi bőven elmehetünk mellettük. A boxutcából folyamatosan tájékoztatnak, hogy mit is kell tennünk, és hogy a versenyben hányadik helyen állunk. Nem kell mondanom, eme utóbbi infót természetesen mi is láthatjuk, de szép dolog, hogy az "útraragadó" szemű pilótákra is gondoltak a készítők, akiknek az is ritmuskiesés, ha felpillantanak a képernyő bal sarkába. A kerékcserék is ötletesen és látványosan, könnyen érthetően vannak megoldva. Nem egy sablonanimációt látni akármilyen versenyen vagyunk. Ha a kerékcserében a mögöttünk levő gyorsabb, akkor bizony már a boxban látjuk, hogy előbb hajt ki nálunk. Ez természetes, mégis sok játékból ki szokott maradni és a csere után csak a helyezésindikátorból érezni a gumicsere "árát".

Az ismétléseknek is nagyon széles skálája tárul elénk, arról nem is beszélve, hogy elmenthetjük a legjobban sikerül versenyeket, így "öreg napjainkra az unokáink is megnézhetik a nagyapó" fogcsikorgató Toca előzéseit. Az autók sérülnek a verseny alatt és nagy pozitívumként azt kell mondanom, hogy a sérülések nem amolyan egyszeri horpadások, hanem fokozatosan kialakuló dolgok, melyek lassan és biztosan befolyásolják a verseny végkimenetelét. Egyáltalán nem vártam volna például a játéktól, hogy a sárhányót leszakadás előtt mér jó két körön át húzhatjuk magunk után a betonon miközben szikrákat szór mindenfelé. Rengeteg kellemes meglepetés bújik meg a játékban, még jó egy oldal kellene, hogy elsoroljam mindet.

A Toca WTC egy remekül elkészített, hangulatos és legfőképp szeretetreméltó játék. Nem igazán gondolná az ember, hogy ennyire jól és értékelhetően tud majd vele játszani, mégis ha egész hónapban csak egy autóversenyt tudtok kipróbálni, az mindenképp a Toca-legyen. Egyszerű, és nagyon jól játszható.

Adam

TOCA WTC

CODEMASTERS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
2-4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MINDÖSSZE EGY HIBÁS PONTJA VAN
× AZ IRÁNYÍTÁS

89%

WipEout 3 Special Edition

Új év, új WipeOut...

Jó három és fél évvel ezelőtt, amikor megkaptam a PlayStation gépemet, sikerült szerválnom hozzá egy demólemezt, amin többek között a WipeOut 2097 is rajta volt. Mivel az első részről sajnos csak újságokból hallottam érdeklődve töltöttem be a folytatás demóját. Csak azon az estén több mint 3 órát nyomtam a demót, és persze hamar meglett a full verzió is, amivel hónapokon keresztül nyomultam. Imádtam ezt a játékot, a sebességet, a verseny izgalmát meg a fergeteges zenét. Azt hiszem nincs még egy olyan PS játék, amivel olyan sokat játszottam volna link kábelen mint ez. A harmadik részre kicsit sokat kellett várni, de mikor megjelent nagyon elnyerte a tetszésemet, ám sajnos több hiányossága is volt. Ezt felismerte a Psygnosis is, aki úgy döntött, kicsit tovább csiszolja a játékot, ezért kiadta a WipeOut 3: Special Edition-t. Az új változat sok dologban felülmúlja a csaknem egy éve megjelent harmadik rész.

AZ ÚJDONSÁGOK

A WO: Special Edition az igazi WipeOut rajongóknak készült. Csak annak érdemes igazán beszerezni, aki



nagyon szereti a sorozatot, vagy annak, akinek valamilyen oknál fogva nincs meg a harmadik rész.

Az intrón nem változtattak semmit, ugyanazt az animációt láthatjuk, amit legutóbb. A menüben viszont ötletes dolog volt a betűket végre látható méretűre változtatni, mivel az előző epizódban nagyon aprók voltak a karakterek. A választható opciók között több érdekes pontot találunk. Alapjában véve azok a menük választhatók, mint legutóbb, de ha a Single Race opcióba belépünk, akkor fogad minket az első igazi meglepetés. Ugyanis két liga közül szelektálhatunk. Az első a WipeOut League, ami voltaképpen a WO3-mat takarja. Semmi változás nincs a harmadik részhez képest. Kezdetben tehát négy pálya és négy hajó választható, de ahogy nyerjük meg a versenyeket a különféle hajókkal, úgy jönnek elő a bonusz pályák és hajók. Itt azonban megjegyezném, hogy a készítők kibabráltak azokkal, akik már végig vitték a WO3-at, ugyanis a harmadik rész mentett állását nem lehet betölteni! Pedig nem hiszem, hogy olyan nagy kunszt lett volna ezt megoldani, hisz egy csomó játékban adott ez a lehetőség (pld. GT2, Suikoden 2 stb.) – tehát nem marad más hátra, újra meg kell mindent csinálni.

A másik jóval érdekesebb a Classic League. Ezt azt hiszem a WO rajongók imádni fogják. A készítők fogták és összeválogatták a WipeOut első két részének legjobb pályáit és behelyezték ebbe a menübe. Tehát itt a régi pályákon lehet versenyezni. A WipeOut első részéből három, míg a 2097-ből öt pályát hoztak át, persze kezdetben csak négy választható – a többit ugyanúgy kell előhozni, mint a másik ligánál és a hajók is ugyanazok. Az egészben a legjobb az, hogy nemcsak egyszerűen átültették a régi pályákat a játékba, hanem grafikailag feljavították őket. Sok helyen megváltoztatták a környezetet, sokkal színesebbé tették és most már minden nagyfelbontásban pompázik. Aki kipróbálja a 2097-ben mondjuk a Talons Reach vagy Phenitia Park nevű pályákat, majd rögtön megnézi őket a Special Edition-ban rögtön észreveszi a különbséget. Ráadásul minden pályán van valami extra grafikai effektus, mint például a tűzijáték, felreppenő madarak, óriási kivetítők, melyekben magunkat láthatjuk, ahogy versenyzünk stb. Nagyon érdekes a régi feljavított pályákon menni, mert minden fontosabb dolog maradt a régi, mégis teljesen új színezetet kapott. A grafika – ez már igaz volt a WO3-ra is – a PlayStation-ön elérhető legmagasabb színvonalon van. Talán mondanom sem kell, hogy a sebesség tökéletes – a sorozat mindig a leggyorsabb PS játék volt – soha nincs lelassulás. Ha végigvisszük egy nehézségi fokozaton a játékot (ez mindkét ligára vonatkozik) a főmenüben választhatóvá válik az ún. Prototypes pont, ahol a prototípus pályákon mehetünk. Ezek a végleges játékba be nem került pályákon nincs textúra borítás, így nagyon érdekes rajtuk játszani.





Persze van még egy rakás menü, mely már a WO3-ban is megvolt. A Time Trail-nél idő ellen versengünk. A Challenge-nél különféle erőpróbákon vehetünk részt. Három van belőlük, Race, Time, és Weapon. Az elsőben elsőnek kell lenni, a másodikban el kell érni a legjobb időt, míg a harmadiknál minél több ellenfelet kell megölni. A Tournament-nél bajnokságokat kell teljesíteni – tehát a legtöbb pontot kell összegyűjteni. A fenti opcióknál mindig választható a Classic pont is, tehát a régi pályákon is versenyezhetünk.

Ezen felül két játékos mód is választható, sőt, ha elnézünk az Optionsbe, megtaláljuk az Establish Link opciót. Ez a jó öreg linkelhetőséget takarja, tehát két gépet összekötve akár négyen is játszhatunk! Jó ötlet volt ezt végre alapból az Options-be rakni nem kell bárgyú kódokkal vacakolni – a WO3-ban is lehetett linkelni, ehhez névnek bekellett írni, hogy LINKS, ekkor lehetett választani a négy játékos módot. Ez már csak azért is örvendetes tény, mivel sajnos nagyon kevés a link kábelt támogató játék. Többjátékos módnál választható még egy lehetőség az Eliminator. Itt meghatározott mennyiségű kört kell tenni egy kiválasztott pályán. Ha megölünk valakit, akkor eggyel nő a teljesített köreink száma. Ha minket ölnek meg, akkor visszakerülünk a rajt rácsra – ez akkor bosszantó, amikor a célegyenesben lőnek ki. Tök jó ezzel játszani, próbáljátok ki!

HIÁNYOSSÁGOK

Sajnos ezek is vannak dögivel, ezért nem tekinthető a Special Edition egy új WO résznek, inkább "csak" egy felújított WO3-nak. Van egy-két dolog, ami nagyon hiányzik. Például miért nincsenek új fegyverek, vagy új hajók? Legalább a Classic opciónál lehetett volna ezekből néhány.

Zeneileg a WO sorozat mindig magas színvonalon állt, nekem a WO3 számai is nagyon tetszettek. A Special Edition-ban is arra számítottam, hogy új számokra lehet versenyezni, ám sajnos csalódnom kellett. Egy új zene sincs, a harmadik rész számai szólnak. Nem hiszem, hogy néhány új "track-et" nem lehetett volna belekeverni a játékba. Mindezek ellenére, – hogy ne fejezzük be keserű szájízzel a cikket – szeretném leszögezni, hogy a játék nagyon jó lett. A legjobb versenyjáték, ami PS-re létezik, és nem árt megbecsülni, hisz valószínűleg ez az utolsó WipeOut rész PS-re, mert a következő már PS2-re érkezik.

Veres Miki

WIPEOUT 3: SPECIAL EDITION

PSYGNOSIS

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
2-4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
LINK KÁBEL

✓ FELJAVÍTOTT PÁLYÁK A RÉGI RÉSZEKBŐL, JÓK AZ ÚJDONSÁGOK
× VISZONT KEVÉS VAN BELŐLÜK ÉS NÉHÁNY ÚJABB ZENE IS HIÁNYZIK

89%



Egyszer volt, hol nem volt, egy Abe. Rettentően messze lakott innen, az üveghegy ahhoz képest kismiska. Fényévek ezreit szeltük át, hiperterekbe léptünk és a görbült tér lehetőségeit kihasználva jutottunk el arra a helyre, ahol a kis hős Abe kalandjai játszódtak. Biztosan mindenki emlékszik rá, hiszen hogyan is felejthetne el bárki egy ilyen aranyos fickót. Nos magasabb körökben úgy döntötték ideje, hogy újból hasonlókat érezzünk, mint annakidején. Igaz a körítés egy kissé megváltozott és Abe sem szerepel a történetben, meg a végül is minden más itt, de olyan jól esett felhozni ezt az Abe-es sztorit, hogy nem hagyhattam ki. Szóval Abe biztosan nyaral ilyenkor valahol, míg új barátunk Xen a gonosz Terraconokkal harcol az életbemaradásért. Azért nem volt teljesen érdemtelen felhoznom a fenti hasonlatot, mert Xen is egy kis földönkívüli, akit megpróbálnak az ibolya alá helyezni, de persze nekünk az a dolgunk, hogy ezt megakadályozzuk. Főhősünk hasonlóan időbeli elődjéhez, aranyos, picike és gyorsan futkos a golyók záporában. Viszont neki nem volt ideje megtanulnia az emberi nyelvet, mely jelen esetben az angol, ezért csak krákogni tud. Szerencsére a készítők gondoltok rá hogy, nem mindenki beszéli az alien nyelvet, ezért a program készségesen feliratozza nekünk a beszélgetést. Most viszont következzen, aminek jönnie kell, avagy a sokatmondó történet ismertetése.

VÉGKÉPP ELTÖRÖLNI

Nem is olyan messze bolygónktól egy gonosz civilizáció kezdte leigázni a világűrt. A legrosszabb a dologban, hogy mindez veszélyesen közel történik hozzánk, viszont mi semmit sem tudunk az egészről. Hiszen ilyen primitív lényeket, mint az ember nem avatnak be a történelem alakulásába. Szóval jön ez a gonosz faj, melyeket nemes egyszerűséggel csak Terraconoknak hívnak és kolonizálnak minden bolygót. Viszont itt is támadnak ellentétek, hiszen egy gonosz vezér elkezdi elpusztítani a bolygókat. Ekkor jön a képbe a játékos, aki Xent irányítva, aki egyébként az igazság bajnoka, megpróbálja megfékezni a gonosz pusztítását.



Xen tipikusan úgy néz ki, mint egy ufonauta, ki tudja lehet, hogy őt látták az amerikaiak... Nos Xen feladata, hogy leszálljon a bolygókra és megszerezze az ott található kulcsokat, melyekkel a bolygók biztonsági rendszereit lehet ki/be kapcsolni. Viszont ezek a gonosz kezébe kerülve végzetes pusztulást okozhatnak. Jó barátunkat, a dokit megölik és az életünkre törnek. Elkezdik sorra robbantani az ártatlan bolygókat. Mi viszont elmenekülünk, bepattanunk űrhajónkba és elindulunk a még épen maradt bolygók megmentésére. Ahhoz, hogy egy bolygón aktiválni tudjuk az automata védelmi rendszert, meg kell szereznünk a szükséges kulcsokat és műszereket a műholdhoz. Ez az, amire a gonoszoknak is fáj a foguk. A cél, hogy mi legyünk a gyorsabbak és megmentsük a Vénuszt és a többi pusztulásra ítélt bolygót. Aranyos kis történet, aranyos megvalósításban. Igaz, hogy az full motion videókat egy az egyben kihagyták a játékból, viszont engine-el készült átvezető képsorok azok dögivel lesznek. Ezekből mindig értesülünk a történet alakulásáról. Miután a fő gonosz megöli a dokit, Xen egyedül kell, hogy szembenézzen a veszéllyel. Ez viszont nem végig lesz így, mert a doki szerencsére, a biztonság kedvéért átprogramozta magát az űrhajó fedélzeti számítógépébe, és így mindig kérhetünk tőle segítséget.

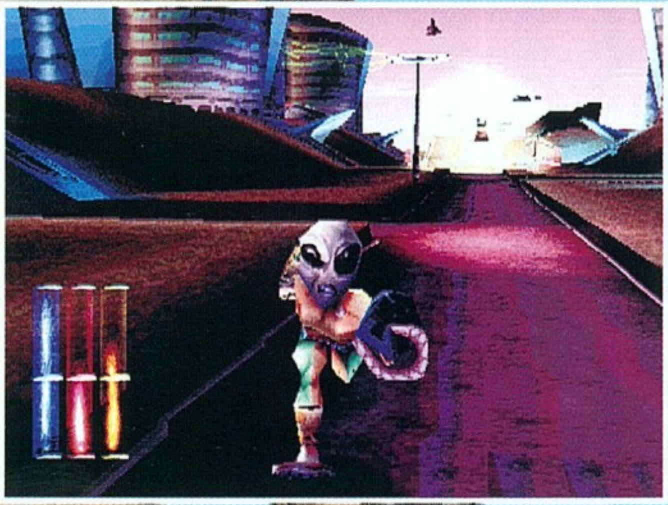
A bevetés előtt mindig az űrhajónkban ülünk és repkedünk a bolygó körül. Ezt is mi irányítjuk és roppant igényesen van kivitelezve. Parányi hajónkkal mozoghatunk a bolygó körül, mely folyamatosan forog. Itt mondhatjuk meg, melyik bevetésre szálljunk le, mindegyiket külön kis fénysugár jelzi. Ezen kívül itt lebeg még a hírhedt műholdállomás, mely a védelmen kívül nekünk is jó szolgálatot tesz. Nyomva tartva a Négyzetet beleszállhatunk az űrállomásba vagy indulhatunk el egy pályára. Az űrállomásra kerülünk minden misszió után, ugyanis ide hozzunk automatikusan a megszerzett tárgyakat. Továbbá itt menthetjük el állásainkat. Nagyon szép az űrhajó és a műhold kidolgozása is, igaz ugyan, hogy a játék szinte teljes egészében vektorgrafikával készült, mégis nagyon mutatós. Érdekessége továbbá az űrállomásnak, hogy a mentésen kívül még vissza is nézhetjük itt a már elért átvezető filmeket. Sajnos itt kell, hogy megemlítsem talán a legnagyobb hibát, amit észrevettem a programban, mégpedig az animációkkal kapcsolatban. Azon felül, hogy nagyon rövidek a filmek és nem angolul beszélnek a szereplők, megnehezítették a dolgunkat azzal is, hogy a feliratozás sebessége körülbelül négyszeres sebességgel megy a megszokott mozi tempóhoz képest. Nem mindig fogjuk megérteni elsőre a szöveget és éppen ezért lesz fontos az "animációk visszajátszása" opció a műholdon. Nem tetszett, hogy némely filmecske olyan rövid, hogy nincs is időnk beleélnünk magunkat, azonnal vége szakad, mintha elvágták volna. Talán említésre méltó probléma még, az emberünk irányításánál felmerült nehézségek. Mivel a fickó alapból csak futni tud, nehezen irányítható a kényesebb részeken, például falak tetején való mászkáláskor, vagy a szakadék szélén egyensúlyozáskor. Túlságosan gyorsan mozdul és fordul el, ezzel sokszor a halába küldve minket.

Viszont ezen kívül túl sok hibával nem találkoztam a játék során. Miután leereszkedünk egy bolygóra, Xen kipattan űrhajójából és máris megkapjuk az irányítást. Ilyenkor őt irányítva kell futkosnunk a szabad terepen, fegyverünket használva kifüstölni az ellenfelet és megoldani a pálya elején ismertetett feladatokat. Segítségül szolgál a képernyő tetején pattogó nyilacska, mely mindig mutatja a helyes irányt. Ha rábízzuk magunkat, többnyire mindig az elvégzendő feladat helyszínére vezet el minket. Érdekes Xen fegyvere is, mellyel ha élőlényre (vagy bármire, ami mozog) lövünk bántóan hat, míg ha egy lebontott épületet veszünk célba vele, objektumot képes generálni belőle. Ezért hívják generátor puskának. Vannak ellenfelek, melyek pont arra specializálódnak, hogy lebontanak különböző épületeket, hogy ezzel megnehezítsék továbbhaladásunkat (például szétszednek egy hidat). Fontos továbbá, hogy a fegyver generáló képességéhez töménytelen energiára van szükségünk. Ilyen energiagócokat főleg épületek romjai alatt találhatunk. A képernyő bal alsó sarkában található szintmérő mutatja, mennyi energia van nálunk és mennyi szükséges egy épület felépítéséhez. Szerezhetünk a fegyverhez, különféle erősítő cuccokat és így megsokszorozhatjuk a hatóerejét a szörnyek ellen. Ha egy ellenfél föntről támad, vagy esetleg nagyon messziről akarjuk likvidálni, használhatjuk a célzó kameranézetet is. Ilyenkor Xen bőrébe bújunk, mint egy doom szerű játékban. Ennek főérdekessége, hogy Xen földön kívüli létére másképp lát, mint az emberek. Furcsa torzítások és homályfoltok vannak a képen. Nagyon eltalálták a nézetet, kissé olyan beütése van, mint az Alienek látásának, az Alien Vs Predator-ban. Szóval nagyon eltalálták a hangulatot és szinte mindent a programban. A zenék is jók, illenek a játék atmoszférájához, csak a menüben volt egy kicsit Star Wars utánérzetem. Azon kívül a zenék is nagyon egyediek.

Rendkívüli kis mászkálós csodával áldott meg minket a Sony, mondjuk köszönetet érte, mert tényleg megéri kipróbálni. A pályák nehézsége is tökéletesen megfelelő, bármely korosztály könnyedén, sikerélménnyel tud játszani vele. Egyszóval, ha teheted, mindenképpen szerezd be magadnak!

Endrédy Tibor





TERRACON

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP GRAFIKA, ARANYOS FŐHŐS ÉS NAGYSZERŰ HANGULAT
× KICSIT POCSÉK IRÁNYÍTÁS ÉS GYENGE ÁTVEZETŐ FILMEK

86%



AUTÓS LELTÁR

TNN MOTORSPORT HARDCORE TR

Én ezt a játékot már láttam valahol! Nem tudom honnan ismerős, de tipikusan olyan érzésem volt, mintha pár éve már a kezeim közé került volna, de nem tudom megmondani, hogy mi volt a neve. Persze lehet, hogy csak baromira hasonlít egyik elődjére, de a TNN Motorsport Hardcore nekem hibát indikált a mátrixban (magyarul deja-vu érzésem volt). A játékban négykerekű, erős és leginkább nagy járgányokkal kell végigjárnunk a fél világot, minél gyorsabban és minél sikeresebben (talán a Test Drive 4x4 lenne az?!?). A legmegszokottabb versenyfajtákban indulhatunk, és bizony versenyenként igencsak leamortizáljuk majd az autónkat, ezt előre megjósolhatom mindenkinek. A menürendszere és a kialakítása a játéknak, jó és könnyen átlátható (mint az eredeti verzió...tudjátok...az a másik...amelyiknek nem jut eszembe a neve). Grafikailag rendben van a játék, bár néha kicsit furán közlekednek a kocsik külső nézetben. Az ellenfelek esztelenül nyomják mindenhol, így nem meglepő, hogy ha egy autónak van hely, egy hídon, és pont ketten haladunk arrafelé, mi leszünk azok, akiket leszorít a rettentően sportszerű masina. Ha valakinek esetleg beugrik, hogy melyik játék ez más címmel és némi újítással, az mindenképp küldjön egy mailt nekem, mert rettentően izgat a dolog.





67%

ATOKAMIONG

Na, ennél a játéknál szinte százszázalékosan a nyelvi akadályok fosztottak meg attól, hogy komolyabb ismereteket szerezzek a feladatokról és a küldetések lényegéről. Az Atokamiong-ban teherautókat kell vezetgetni a város különböző pontjain, miközben versenyeznünk kell mindenféle más teherautókkal. Nagyjából ennyit sikerült kihámoznom, mivel japánul van minden a játékban, még a névfelírások is. A képernyőn van egy kijelző, a jobb felső sarokban, de sajnos azon túl, hogy radarként és útirány-indikátorként működik, nem sok hasznát láttam. Talán egy iskolába irthatnak be minket, vagy új munkahelyre érkezünk a játék elején, mivel egy bájos nőcike próbál eligazítani. Ő lehet a tanár, vagy házigazda. Őt követi egy pali, aki tanár, esetleg főnök-fejjel bír. Ki-ki döntse el magának, a jobbak beleáshatják magukat, mert első blikkre nagyon jó és mindenképp használható játéknak tűnik, csak hát hogyan teljesítsen az ember egy küldetést, ha azt sem tudja, mit kéne tennie. A szép grafikához jó hangulat és szépen kivitelezett járművek társulnak, így tényleg gyöngyszem gyanús a dolog, de egyenlőre számunkra néma. Őszintén remélem, hogy sikerült majd összeszedni egy két infót a dologról, mert az intróban feltűnt gépcsodáknak ha csak az egyharmada megszerezhető a játékban, akkor már érdemes megvenni. Tuningolt (tuningolható) kamionok és teherautók tömkelege kell, hogy legyen a játékban. Indulás a japán nyelviskolába!!





85%

OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC-R

Erről a játékról a "...gyilkosok"-rovatban volt szerencsém egyszer írni, illetve ennek a játéknak az előző verziójáról. Ez ugyanis a Spec-R, ami elvileg sokkal jobb és gyorsabb, mint elődje, mégis az első benyomásaim nem feltétlenül a pozitív tartományba mozgatták el a mutatót. Tartalmilag tényleg jobb a játék, a kocsik száma is megnőtt, nem is beszélve a technikai paraméterek széles skálájáról, ám amikor nekiláttam magának a játéknak, bizony nem nagyon tudtam mire vélni, ami történt. Bizonyára mindenki ismeri az érzést, amikor egy 133-as procin szerettük volna futtatni mondjuk a GP3-at. Lassú, akadozik, nincs 3D támogatás...satöbbi. Na kérem szépen, konzol ide, konzol oda, ez a játék nekem akadozik, sőt nem is akadozik, egyenesen lassú. Talán nem is akadozik, inkább olyan, mint egy részeg elefánt: baromi lassú a reakcióideje és nagyon lomha. Miután megnyomom a féket jó fél másodperc kell, hogy reagáljon, majd természetesen lassan és óriásan elkezd az autó csúszkálni. Tény, hogy a jól megszokott Driftelléssel kell itt vezetni, de akkor is kissé túlságosan elalvósra sikerült a játék. Vannak pályák, ahol egyenesen kedvem lett volna kidobni a CD-t az ablakon, mert annyira irreálisan lassan reagált, hogy épeszű embernek (meg nekem is) egyszerűen felvitte az adrenalinszintet a vérében. Annál nincs rosszabb, mint amikor látod, hogy csúszol kifelé, ráadásul lassan teszed, nem is beszélve a tényről, hogy nem reagál a gép, mert lassú, mint egy 486-os. Remélem a hiba az én gépemben van!



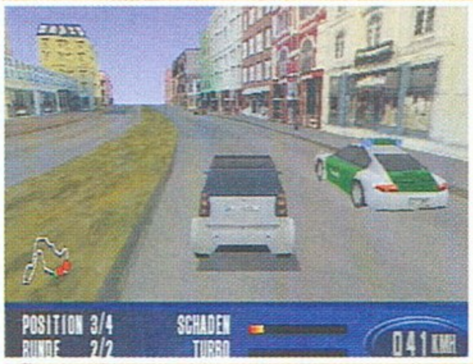


69%

AUTOBAHN RASER 2

A legeredetibb játék! Hans-Jürgenék repesztenek egy Smart Carral Németország utcáin! Jó 10 percig nevettem, amikor először meglátám a ropogós nevű Autobahn Raser Zwei-nevű játékot. Ha egy mondatban kellene jellemezni az egészet úgy tudnám bejelenteni, mint a Driver német verzióját. A legnagyobb német városokban kell száguldoznunk versenyben 4 ellenféllel, természetesen elkerülve a rendőrök és a radar-fényképezőgépek arzenálját. A városok teljesen az eredetinek megfelelően lettek bedigitalizálva, olyannyira, hogy Dortmundban sikerült elautókáznom egy olyan térre, ahol jó 6 éve nyaraltam! Nem hittem a szememnek. A rendőrök egyébként egyszer figyelmeztetnek, majd másodszor kizárnak a játékból. A benzinkutaknál lehet megszerelni a járgányokat, így az esetleges töréseket még menet közben orvosolhatjuk, anélkül, hogy meg kéne állnunk. A jó helyezésért pénzt kapunk, a jó pénzért, még jobb autót. Első körben egy bevásárlókocsival, a jól ismert Smart Car-al indulhatunk, ami azért bírja a 120-at, így méltó ellenfele lesz minden vetélytársunknak. Talán az egyetlen hiba a játékban a bejárható útszakaszok suta megjelölése. Ha lemegyünk az útról, azonnal megáll a kocsi, mintha egy láthatatlan falba ütköznénk. Ez akkor kínos, amikor kerget a rendőr és egy elágazásnál, nem tudni, merre kéne menni. Néha idegesítő, de a játék egészben elbűvölően eredeti és sok boldog, könnyesre nevetett percet szerezhet mindenkinek, aki szerette a Drivert és sokat jár(t) Németországba.





88%

ARCADE LELTÁR

GALAXIAN 3

Egy újabb kupac "egyszerűbb" arcade játék érkezett a szerkesztőségbe. Ezek nem annyira híres alkotások, tehát vétek lenne egy egész oldalt pazarolnunk rájuk, elvéve ezzel a helyet a már várva várt újdonságoktól, viszont úgy éreztük mégis érdemes besuvasztanunk őket valahogy, hiszen a maga nemében mindegyik megérdemli, hogy kipróbáljátok. Első a sorban jöjjön, a mindenki által jól ismert Galaxian, annak is a mesebeli hármas sorszámmal megáldott része. Általában a régi arcade játékokat vagy egy az egyben szokták a rendelkezésünkre bocsátani, vagy a felújított verzió mellett megtalálható az eredeti is. Nos ezúttal ez másképp történt, mert a Konami teljesen feltuningolta a programot, és lehagyta a lemezről az eredeti változatot is. Ráadásul még az átirat sem hasonlít az eredeti programra, tehát itt egy teljes egészében megújult játékkal állunk szemben. A kor elvárásainak megfelelően, a grafika három dimenziós, ha szabad ezt a modernek neveznem egyáltalán. No nem arról van szó, hogy manapság már a négy dimenzió a menő, hanem arról, hogy mindennek a kidolgozása nem éppen a mai technika csúcsmegoldásaival készült, leginkább valami négy évvel ezelőtti lövöldözős játék grafikájára hasonlít. Különösen emlékeztet a PC-s Novastorm és a Microcosm megoldásaihoz. Persze akkoriban ez egyenesen csodának számított, viszont manapság már egy picit kevés. A lényeg itt sem más, mint az eddigi Galaxianokban, azaz: lőni, lőni, lőni, és meghalni. A kamera csakúgy, mint a Rebel Assault-ban magától mozog és egy meghatározott irányba repülünk. Feladatunk, hogy a felénk érkező összes ellenfelet minél gyorsabban kilézerezzük, különben becsapódnak és akkor kampec. A történet teljesen lényegtelen, szinte említésre sem méltó. Kevésnek találtam, amit a játék nyújt, mert a végbement változtatások és modernizálás nem az előnyére változtatta a játékot, továbbá nagyon ráfért volna még egy nosztalgia verzió is arra a korongra.





57%

BUBBLE BOBBLE II

Óriási meglepetés ért, mikor behelyeztem a Bubble Bobble című alkotás lemezét. Azt kaptam, amit vártam, amire nagyon régóta vártam. Végre eljött a perc, hogy a Playstationömön játszhassak egy igazi ősi, muzeális programmal, amihez a készítők az átírás folyamán igyekeztek a legkevésbé hozzányúlni, hogy megőrizhesse azt a varázst, amit egykoron nyújtott. A CD lemez egy eredeti Bubble Bobble II-ot tartalmaz, melyen csak apró módosítások történtek. A hátterek egy kissé több színt kaptak és a hangokon újítottak egy picit. Ezen felül a játék egy az egyben úgy fest, mint egy Amiga 500-as mászkálós játék. Rettentően aranyos grafika, cuki hanghatások és oltári hangulat. A történet már magában fantasztikus, hiszen akkora marhaság, hogy az már fáj. Négy kissrác ült otthon és könyvet olvasott, mikor megjelent a gonosz varázsló és sárkány testbe költöztette és átette őket egy másik világba. Segíts nekik visszajutni a való világba és a saját testükbe. A kezdésnél kiválaszthatjuk, melyik sráccal akarunk menni, mind négyüknek eltérő tulajdonságaik vannak. Fegyverük viszont egységesen a buborék, melyet kilőve beleragad az ellenfél és csak olyankor tudjuk elpusztítani őket. A pályák vízszintesen scrolloznak, a főbb szintek végén viszont főellenségek várnak ránk. Persze van kétjátékos mód is, ami nagyon király! Nekem rettentően tetszett a program, bár hogy őszinte legyek, egy jó nosztalgiás játékot nem lehet utánozni. Szerintem aki erre vágyik jobban jár, ha beszerez magának egy Amiga 500-ast és azon éli át újra a hősi pillanatokat. Egy ilyen gép használtan már kevesebbe kerül, mint egy eredeti CD lemez a boltokban.





74%

MISSILE COMMAND

Szintén egy régi ismerőst köszönhetünk köreinkben, nem mást, mint a jó öreg Missile Commandot. Ez az a játék, melyre talán minden számítógépes emlékszik és aki véletlenül kimaradt volna belőle, mivel a modern konzolok paripáit lovagolja, nem kell, hogy szégyenkezzen, hiszen a készítők gondoskodtak róla, hogy mindenkihez elérjen a játék. Megjelent a Playstationös verzió, mely tartalmazza a legendás játék feltuningolt változatát, és ezen felül egy különleges háromdimenziós verziót is. A játék célja nagyon egyszerű, talán mondanom sem kéne, mert mindenki ismeri már, ugyanis a létező összes géptípusra elkészült az átirata, kezdve a 8bites gépektől, az Amigáig. Amint láthatjuk eljött az ideje, hogy a Playstationt is meghódítsa. Egyszerű de nagyszerű játékmenetével és nagyon szórakoztató játékmenetével. A nagyvárosokat rakétatámadások érik és nekünk be kell vetnünk minden tudásunkat, hogy megmentsük a várost. Erre korlátozott számú fegyver áll rendelkezésünkre, az ellenfelek meg egyre csak szaporodnak. Az eredeti játékon csak a háttereket változtatták meg és természetesen újítottak a grafikai megoldásokon is. Új robbanásokat és ellenfeleket láthatunk, a rakétákon kívül ufók és mindenféle gyilkos szerkezet támad ránk. A három dimenziós verzióban pedig újabb kihívást kínál abban, hogy a tüzelőállásaink a levegőben lebegnek és a kamerát is térben kell mozgatnunk. Szóval ideje, hogy kezünkbe vegyük a joy-t újra, de ezúttal pontosan is célozzunk.





61%

PUZZ LOOP

Ritka manapság, hogy egy névtelen kis fejlesztőcsapat játékát karolják fel a nagyok, jelen esetben a Capcom, főleg ha egy logikai játékról van szó. Nem éppen a legnépszerűbb műfaj ez manapság, hiszen az ember legtöbbször nem gondolkodni ül le a gépe elé, hanem kikapcsolódni akar. Egyre kevesebb az olyan játékos, aki a fejtörést találja kikapcsolódásnak, leginkább talán az idősebb korosztály lel élvezetett benne. A mai fiatalok, szinte kivétel nélkül lövöldözni, gyilkolni akarnak. Kisebb csoportjuk foglalkozik szimulátorokkal és egyéb, békés műfajokkal. Viszont most megérkezett az a játék, melyben nem kell gyilkolni és mégis szórakoztató. Gondolkodni kell egy picit, mégis jól esik. Vagyis jól eltalálták az arányokat a készítők. A program lényege, hogy egy spirál mederben különböző színű golyók közelítenek kedvenc kis hőseink felé. Nekik a feladatuk, az ágyú használatával kilőni az összes feléjük csúszó golyót. Igen ám, de nem ilyen egyszerű a dolog, ugyanis csak akkor tűnnek el a különböző színű golyók, ha velük azonos színűvel lőjük meg őket és ha három egyforma gyűlik össze egymás mellé. Így már egész komoly kivívást jelent a dolog, főleg, hogy körkörösen közelítenek felénk és így a célzás sem olyan egyszerű. Nagyon aranyos kis logikai és ügyességi játék, mely szórakoztató és kedves, dallamos zenéjével feldobja a játékos hangulatát is.

Endrédy Tibor





73%



BUNYÓS LELTÁR

MARVEL VS. CAPCOM: CLASH OF SUPER HEROES

A Capcom futószalagjáról folyamatosan gördülnek le a hagyományos, kissé talán már idejét múlt kétdimenziós verekedős játékok. Legújabb "termékük" a Marvel Vs. Capcom: Clash of Super Heroes a Virgin Interactiv gondozásában került a nagyközönség elé. A játék egyetlen érdekessége hogy a Marvel Univerzum képregény figuráival szemben a Capcom játékok hősei állnak. Megnézhetjük, pl. mire menne Venom Ryu ellen, vagy ki nyerne egy Megaman-Hulk összecsapást. A 2D-s grafika korrekt, még ha nem is éri el a játéktermi színvonalat. A szereplők rengeteg speciális mozgással rendelkeznek, amiket a Training opciónál kellőképpen be is gyakorolhatunk. Van egy úgynevezett Duo Mode is, ahol a kiválasztott szereplőnk mellé, a bőséges választékból (több mint 30) egy partner hőst is magunk mellé rendelhetünk, hogy a küzdelem közben egy bizonyos gombkombinációval behívjuk a küzdőtérre, és együtt verjük bucira az ellenfelünk buta ábrázatát. A behozott képeket és megnyeréseket a Gallery pont alatt nézhetjük meg. Mindenesetre rettenetesen sokat tölt. Nem csak fanatikusoknak!





71%

KING OF FIGHTERS '99

Úgy tűnik a SNK sem adja fel, mert ők is egy újabb 2D-s játékkal hozakodtak elő. (Ami valamilyen szinten érthető, ugyanis japánban erre nagy kereslet van, még a PS2-es Street Fighterben is van 2D-s mód.) A King of Fighters 99-ben intró nuku, van viszont majdnem 40 választható karakter, igaz szerintem egyikük sem bír túl nagy egyéniséggel. Ebben a játékban is két szereplőt kell választanunk. A küzdelmek nagyon darabosra sikeredtek, köszönhető ez annak, hogy nagyon sok mozgásfázist nem dolgoztak ki, ennek ellenére szerintem még így is nagyon lassúak a bunyók. A háttereket megpróbálták feldobni néhány érdekes effektussal (villámlás, eső stb.), de ez sem sokat javít az összképen. Érzésem szerint túl sok szereplőt és helyszínt raktak a fel CD-re, éppen ezért nem is lehetett túl eredeti a játékot készíteni. Az viszont jó pont, hogy egy rakás dolgot be lehet hozni: hangokat, zenéket, képeket stb. Ezeket mind külön opciókban lehet megvizslatni. Egyébként alapból is több mint 200 grafikát lehet végignézni, úgyhogy a játék képnézegetőként is remekül megállja a helyét. Csak fanatikusoknak!





66%

K1 KING OF KINGS

A K1 King of Kings ha jól vettem ki a videóból egy Thai Box játék. Full japán az egész, ezért a menük között navigálni nem is volt egyszerű dolog. Hasonlóan a KO Kings sorozathoz saját magunk készíthetünk szereplőt, még a gatyánk színét is megadhatjuk. A számunkra szimpatikus edzőteremben aztán elkezdhetjük kinozni a szerencsétlent. Minden egyes elvégzett gyakorlat után az emberünk különböző tulajdonságai növekedni fognak. Ez a rész olyan komolyan ki van dolgozva, hogy több mint egy fél órába került, mire végre eljutottam egy tétmeccsig. Verekedni 3D-s ringben fogunk, merthogy elfelejtettem mondani az elején, hogy ez már egy 3D-s anyag. A legnagyobb problémám a játékkal a kevés mozgás, és ezek lassú előadása. Az intróban ugyanis lehetőségünk van megtekinteni a sportág jeles képviselőitől mennyire is gyors ez a küzdőstílus, ahhoz képest a játék csigalassúnak tűnik. Sokkal pozitívabb véleménnyel lennék róla, ha nem csak a körítést dolgozták volna ki profi módon. Thai Box rajongóknak megér egy misét.



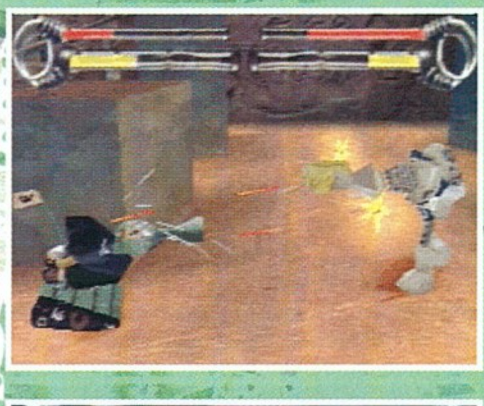


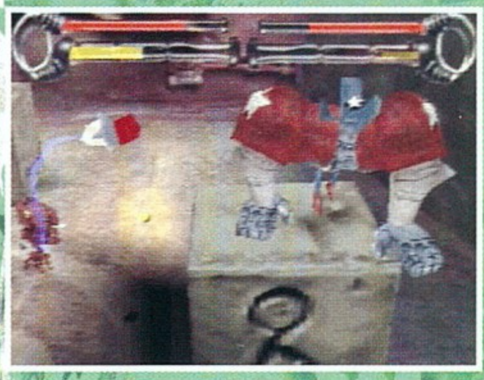
76%

BOOMBOTS

A Boombots egy igazi amerikai gyökérség, nem nagyon vágom ezt a témát, de valószínűnek tartom, hogy a játéknak volt vagy van valamilyen TV-s előzménye is. A menü között egy kellemes női hang segít a lépkedésben. Összesen kétféle játékmód áll rendelkezésünkre a kétjátékos és az egyjátékos. 10+5 kretén robot közül választhatunk. A játék nem is igazán verekedős, inkább lövöldözős lévén, hogy a szereplők mindegyike különféle lőfegyverekkel és rakétákkal küzd a kisebb 3D-s terepen. Egy bizonyos számú bonusz összegyűjtése után képesek vagyunk extra támadásokkal is meglepni az ellenfelünket. Van néhány igen figyelemre méltó vizuális effektus is. A szereplők is igen karakterisztikusak, mindegyiküknek jópofa megnyerési mozgása van, ráadásul beszélnek is. Egyesek mozgása már önmagában is röhögésre készteti az embert. Egyedül a játékmenettel vannak gondok. Hiszen csak lőni kell és rakétázni, aztán lőni és rakétázni, meg lőni és rakétázni. Ezt pedig még a CG animációk, és a poénok sem kompenzálják. Ja. az egész játék gyúrmából készült és ugyanaz a csapat felelős érte, akik a Skullmonkeys-t is összedobták.

CSIPI M LEE





79%



ZENÉS LELTÁR

GUITAR FREAKS: 2ND MIX APPEND

Az egész azzal a kicsike négy gombos géppel kezdődött. Emlékeztek? Kerek volt és négy gomb volt rajta, négy színnel. A nevére már nem emlékszem, de lejátszott egy dallamot, amit nekünk kellett megismételni. Egyre cifrább zenék lettek és egyre nehezebb volt megismételni. Aztán ennek a játéknak a játéktermi verziója is megszületett különböző hangszerekre lebontva. Volt gitár, zongora és dob is. Ez talán kis országunkba még nem nagyon jutott el, de külföldön rengeteg ilyen volt. A Guitar Freaks 2nd Mix Append ennek az egyik PS verziója, ami gyakorlatilag ez virtuális gitáron tanít meg minket játszani. Ebben a játékban nekünk ugye a gitárnyakon lefogott húrokat kell pengetnünk, ám sajnos ehhez itthon sem gitár, sem nyak nincs Playstation-re (egyenlőre). Ha vártok egyébként az intró után megmutatja a játék, hogy is néz ki egy igazi Playstation-gitár, de mivel ez mint már mondtam itt nincs, így a kontroller billentyűi szolgálnak hangszerként. Az L gombok és a nyilak egy része a gitárnyak, és az X a pengetni való húr. A játék folyamatosan dalokat játszik nekünk, melyekre rá kell szólóznunk virtuális kontroller-gitárunkkal. Ahogy nehezednek a dalok egyre cifrább dolgokat kell lefognunk és ha elég ügyesek vagyunk, komoly ritmusérzékre tehetünk szert és a függetlenítés is könnyebben megy majd. Szóval zenélni vágyó fiatalok, indulás gyakorolni, ki tudja, talán maga Kirk Hammett is egy ilyenen kezdte???





81%

BEATMANIA 5TH MIX: TIME TO GET DOWN

A Beatmania 5th Mix: Time to get down is gyakorlatilag ugyanazon az elven működik, mint a Guitar Freaks. Csak itt nem feltétlenül gitároznunk kell. Több hangszerrel és több zenestílusban tehetjük próbára a tudásunkat. Gyakorlatban a zenélés egyébként mindkét játékban egy vonalas rendszer szerint történik. Névlegesen: mialatt megy az alap, egy három vagy négy sávos oszlopban hullanak lefelé a kicsi világító vonalkák, melyek lent elérnek egy határt. Amikor a határon vannak, nekünk akkor kell megnyomnunk a kívánt gombot. Ha jól csináljuk, ritmusban marad a hang, amit megszólaltatunk. Persze ehhez még hozzájön a kívánt sáv kijelölése is, ami annyit tesz, hogy ahol megszólaltatjuk a hangot azt a sávot egy másik gombbal ki kell jelölnünk. Ez olyasmi, mint a gitárban a lefogás. Nem elég pengetni a húrt, le is kell fogni a hangot hozzá. Leírva bonyolult, játszva sokkal egyértelműbb lesz. Egyébként a nagyvilágban mostanság abszolút jellemző ez a cyber-zenélés és legfrissebb hírek szerint már minden gépre készül a tánctanító program is, mellyel egy leteríthető szőnyeget kell majd összekapcsolni a konzollal és a kigyulladó lábnyomokra kell rálépnünk ritmusra, ezzel elsajátítva a leghíresebb tánclépéseket. Egyébként a Guitar Freaks és a Beatmania is egy rendkívül sikeres széria, ahogy azt a címeikből is láthatjátok (2nd mix, 5th mix). NTSC-s barátaink a világ másik oldalán viszik mint a cukrot. Remélem némi tudást is szereztek majd vele, mert már nagyon nehezen viselem a szép, ám zeneileg teljesen gyökér előadókat. Mindhalálig rakkendroll!





80%

SEIREI SONGS

Az utolsó zenélős program már sokkal komolyabb és hangulatosabb, mint bármelyik eddigi volt, ami abból is adódik, hogy már történetet is sikerült kerekíteni a módszeres ritmusérzék fejlesztéshez. A Seireiben egy baromi sokat fogyókúrázott sráccal kell bejárnunk egy kisebb világot minél több ritmusképet megtanulva. Ezt úgy tehetjük meg, hogy járkálunk és beszélgetünk a szembejövő emberkékkel. Ők minden kiadós beszélgetés után adnak egy varázsfigurát, ami eltapsol nekünk egy ritmust. Ha jól visszatapsoljuk mehetünk tovább és a következő varázsfigura (talán varázsangyalka?!?) egy nehezebb ritmust tanít majd meg nekünk. Sajnos érteni nem sokat fogunk a történetből, mert japánul van, de ritmusra tapsolni mindenki tud, ugye? Ráadásul baromi egyszerű a játék grafikája és roppant ötletes. Ha elég idót tapsikoltunk már, akár zenekarral is felléphetünk egy kisebb, majd nagyobb színpadon is. Egyébként a történetről annyit sikerült kihámoznom, hogy mint mindenhol itt is nő van a dologban, mivel az intróban feltűnik egy copfos kis domina, aki valószínűleg eltűnik és belerondít a kis hétköznapi életünkbe. Egy szobában indulunk, ahonnan nem tudunk másképp kijönni, csak ha már elnyomtunk egy pár nagyon alapvető ritmust. Egyszóval: türelem! Lassan indul be a dolog, de miután sikerült kilépnünk a házikónkból, minden helyen újabb és újabb kihívások várnak ránk. Segítségünkre lesz egyébként egy madárka is, aki mindenféle (számunkra sajnos érthetetlen) segítségeket ad majd nekünk annak érdekében, hogy közelebb kerülhessünk a dobosok világához. Persze kicsit jobban belegondolva, én is tudok ilyet adni mindenkinek, aki ezt a játékot választja: tartsátok a ritmust!





82%

F355 challenge

FERRARI SZIMULÁTOR

Nem is olyan rég egy rendkívüli autós játékra figyelhettünk fel a játéktermekben. A játékos egy tűzpiros Ferrari virtuális (műanyagból készült) vezetőfülkéjébe ülhet bele, s nem csak előre lát ki az ülésből, hanem két plusz képernyő segítségével az oldalsó irányokba is. Igencsak meglepő, de ma már majdnem ugyanezt megtehetjük otthon is. S hogy mi ebben a meglepő? Hát csak az, hogy az F355 Challenge Dreamcast verziójából csupán a két oldalsó képernyő hiányzik, de minden más benne van. Nem is érteni a dolgot: a Sega a saját automatáinak csinál konkurenciát? Tényleg felesleges a pénzt dobálni az automatába, mert grafikailag manapság a játéktermi minőség Dreamcaston is 100%-os játéktermi minőséget jelent, ráadásul ami a játékmódokat illeti: a konzolos verzióban természetesen kibővítették a választékot.

Yu Suzuki (aki a Sega zászlaja alatt az Outruntól kezdve a Virtua Fighteren keresztül a Shen Mue-ig már számtalan játékkal tette halhatatlanná a nevét), a lehető legtökéletesebb Ferrari szimulációt kívánta elkészíteni, s ez jócskán meglátszik a játékon. Bár a játéktermek közönségéhez alkalmazkodva néhány könnyítést alkalmaztak, például megmaradt a Daytona óta jól bevált radar is (pedig hát van visszapillantó tükör), maga a vezetés élménye páratlan. Kiváltképp akkor, ha már elég felkészültnek érezzük magunkat a segítségek kikapcsolásához, amiket amúgy a játék alapvetően bead. Bizony meglepő élményben lehet részünk. Olyan érzésünk támadhat (a többi arcade szimulációhoz képest), mintha egy Trabant után ülnénk be egy bika autóba. Egyszerűen csak el szeretnénk indulni, mire már pörögnek is ki a kerekek. A fékezésnél ugyanez a helyzet. Csupán lassítani szeretnénk, de már csúszik ki a kocsi fara. Hozzá kell szokni, hogy csak finoman kell adagolni a dolgokat, mert ez az első olyan játék, aminél mondhatni nélkülözhetetlen szolgálatot tesz a Dreamcast irányító két analóg gombja. Nélkülük aligha lehetett volna biztosítani azt az élethű hatást, mint amit az eredeti automata is nyújt.

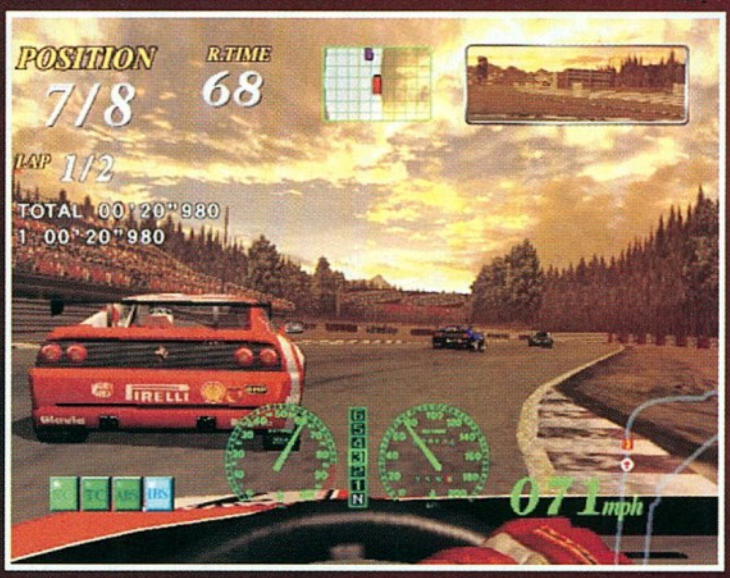
A játékteremből áthozott Arcade módban válogathatunk a játék hat pályája között (Motegi, rövidebb és hosszabb Suzuka, Monza, Sugo, Long Beach), majd választhatunk automata és manuális váltó közül – utóbbival egyben nehézségi szintet is választunk. Azután három lehetőség szerint mehetünk ki a pályára: van tréningezés, amivel az ideális nyomvonalat gyakorolhatjuk be, illetve az adott pályához való vezetési stílust sajátíthatjuk el, aztán van a vezetés, amivel az idő ellen állhatunk ki (meg ha be van kapcsolva a legjobb időnk szellemautója, akkor az ellen is), és végül van a verseny, ahol már értelemszerűen ellenfelek is vannak. Méghozzá elég intelligens ellenfelek. Jóllehet egy arcade átiratról van szó, ez a játék már nem arról szól, hogy tántoríthatatlan „robot-autók" között kell szlalomoznunk.

Ha eredményesen szerepelünk az Arcade versenyeken, új pályákat nyithatunk meg, igaz azokat csak a Single Play üzemmódon belül lehet kipróbálni. A Single Play nagyjából ugyanúgy zajlik, mint az Arcade mód, azzal a különbséggel, hogy nincs a játéktermekben szokásos időlimit, és a versenyek előtt változtathatunk az autónk beállításain. Többféle műszaki dolog mellett akár az autónk színét vagy rajtszámát is megváltoztathatjuk. A versenyek végén egy összevágott visszajátszást is megnézhetünk, majd el is menthetjük az eredményeinket.

Ami még az egyjátékos módokat illeti: van természetesen bajnokság is, aminél sorban kell mennünk a pályákon, s pontozásos rendszerrel tartják nyilván az előmenetelünket. Itt már nincs tréning: maximum egy-egy tesztkört mehetünk a versenyek előtt. Az eredményeink a bajnokság esetén is ki lesznek mentve, s csakúgy mint a Single Playnél, szintén machinálhatunk az autón.

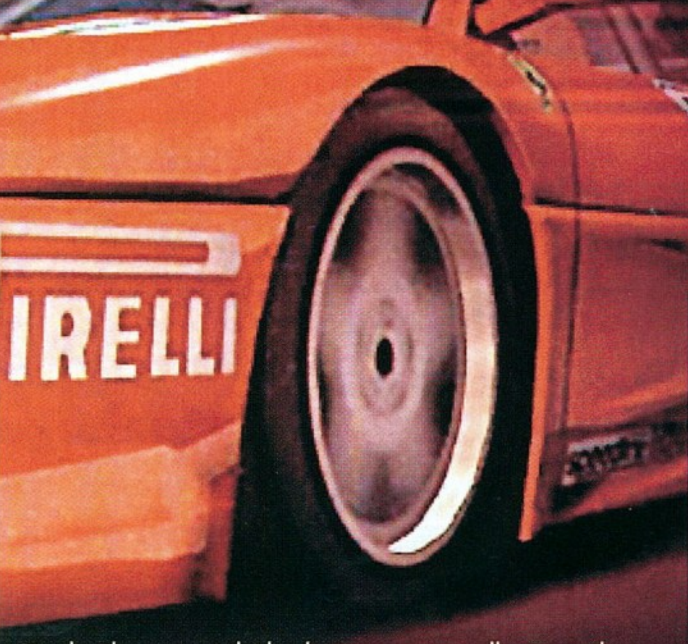
Vannak persze többjátékos módozatok is. A sima osztott képernyős Versus módon kívül lehet kábeles kapcsolattal összekötni két gépet, és lehet az Interneten keresztül is ellenfelet keríteni – bár ez utóbbi sajnos nálunk nem igazán működik.

Amikor annak idején a Daytona USA automatájától voltam lenyűgözve, csak találgattam, vajon mennyire fogja majd azt megközelíteni a Saturn verzió. Most azonban senkinek nem kell találgatnia: aki már látta az F355-öt a játékteremben, az már tudhatja, milyen Dreamcaston. A pályák szép magas felbontású textúrákkal vannak beborítva, az aszfalt színétől kezdve az épületek kidolgozottságáig minden teljesen rendben van. A Ferrarik gyönyörűen csillognak, villognak – akár a valódi társaik. Külön meggyőző a menetek végén, amikor a játék magától kivált egy külső nézetre, s teljes premier plánba közelít rá a kocsink elejére – a Ferrarri emblémán semmiféle „pixelesedés" nem figyelhető meg. Az autónk hangja is telitalálat, „harap" a motor, ahogy a gázba taposunk.



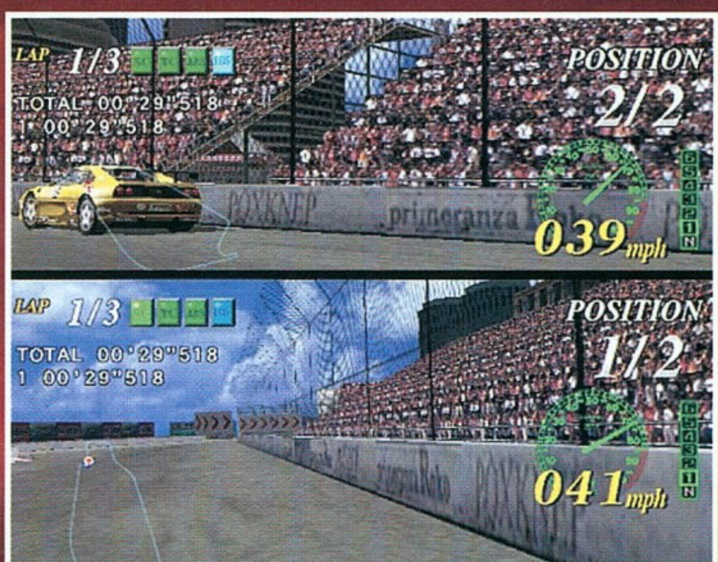
Szóval nekem nagyon bejött az F355 Challenge: a már sokat bizonyított AM2 fejlesztő gárda ezúttal sem okozott csalódást. Jóllehet az igazsághoz hozzá tartozik, hogy nem mindenki osztja a játék iránti lelkesedésemet. A legtöbben azt kifogásolják, hogy nincs külső nézet. Pedig ennek teljesen logikus magyarázata van: minthogy a játékteremben egy vezetőfülkébe ülhettünk bele, úgy az otthoni verziónál is érzékeltetni kívánták mindezt. Speciel jómagam is külső nézetből szoktam játszani az arcade versenyeket, de ez esetben egyáltalán nem hiányoltam. Az F355 ízig vérig szimuláció: belülről is teljesen jól látni a terepet, s érzékelni lehet a sebességet.

V.Z.









F355 CHALLENGE

SEGA / AM2

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ RENDKÍVÜL ÉLETHŰEN VISELKEDNEK A KOCSIK
× NINCS KÜLSŐ NÉZET - MÁR HA VALAKINEK FELTÉTLENÜL SZÜKSÉGE LENNE RÁ

93%

SPAWN
IN THE DEMON`S HAND
IVADÉK A KIRÁLY!



Talán az egyik legnagyobb és legjobb húzás volt a 90-es évek amerikai képregény-ipar történelmében Todd McFarlane kilépése a piacot – a DC Comics-szal közösen – uraló mamutcégtől: a Marvel Comics-tól. McFarlane elégedetlen volt a cég vezetőinek hozzáállásával, és az alkotókkal szemben mutatott negatív magatartásukkal. Hiányolta a szabad kezet, hogy kreativitását olyan történtekben fejezhesse ki, melyekkel tökéletesen elégedett lehetne, mind a képi, mind a szövegvilágukban. Annak ellenére, hogy a közönség imádta és a kritikusok is fejet hajtottak a McFarlane által képviselt új ábrázolási stílus előtt, a Marvel vezetői mégsem változtattak üzletpolitikájukon, miszerint a termék előbbre valóbb, mint a megalkotója. Ekkor követték el az egyik legnagyobb hibájukat! McFarlane ugyanis vett egy mély levegőt, az anyagi biztonság helyett inkább a szívére hallgatott, és otthagyta az óriásvállalatot. Maga köré gyűjtötte a legtehetségesebb szakmabelieket –akiknek szintén nem volt ínyére a nagy cégek "csak a bevétel számít" felfogása, és önerőből alapították egy új céget, az Image Comics-ot. Rövid időn belül a kis vállalkozás nagy sikereket ért el köszönhetően annak, hogy a történetek sokkal emberközelibbek és komolyabbak voltak. Bár az elején voltak kisebb gondjaik a köcsög amerikai cenzorok miatt, hamarosan minden akadály elhárult a terjesztés és a terjeszkedés útjából. A gépezet tehát beindult, a közönség pedig kajolta ezeket a sötét, misztikus, véres és erőszakban igencsak bővelkedő, már-már művészi rajzolással kiadott történeteket. Az alkotók végre szabadjára engedhették fantáziájukat, és Todd McFarlane megalkotta a cég legsikeresebb hősét, Spawn-t, azaz az Ivadékot. McFralane olyannyira beletalált vele a közepébe, a pokolból visszatért, az ördöggel lepaktált lelkiismeretes bérgyilkos történetével, hogy Spawn a mai napig is benne van a tíz legkeresettebb képregény sorozatban. A rövid ideig kis hazánkban is futó képregényből aztán rövid időn belül egy látványos, de felejthető mozifilm is készült. Aztán jöttek a rajzfilmek, a műanyag figurák, és a konzolok sem maradhattak ki ebből az üzletből. Volt már Spawn-os játék SNES-en, PS-ön, és van már végre Dreamcast-en is: In the Demon's Hand alcímmel.

A CG videó a játék elején király és százszor látványosabb, mint a film bármelyik jelenete volt. Végre képregény minőségben láthatjuk viszont a szereplőket. A játék egyébként made in japán, épp ezért rengeteg minden nem tiszta még benne, de reménykedjünk, hátha egyszer megjelenik magyarul is, és kitisztulnak a homályos részek. Erre mondjuk annyi esély van, mint arra, hogy én szerepeljek egyszer egy ilyen képregényben. A japán nyelv miatt a beállítható dolgokról sokat nem tudok mondani, de néhány alapdolgot azért sikerült beazonosítanom. Szóval lehet a nehézséget, a küzdelmek idejét (akár egy órás meneteket is nyomhatunk), és még néhány apróságot állítgatni. Van egy Gallery menüpont is, ahol a különböző behozott dolgokat nézhetjük újra meg, ezen belül azt is megvizsgálhatjuk, hogy a behozható fegyverek közül mennyi van már meg. Egyébként csak úgy mellékesen jegyzem meg, hogy több mint 70!!! féle különböző trancsírozó eszközt lehet aktiválni. Ebből kikövetkeztethettétek, hogy nem csak puszta kézzel lehet harcolni, sőt azt is mondhatnám, hogy csak ököllel ebben a játékban semmire nem fogsz menni.

Arcade módban három játéktípus van (itt említeném meg, hogy sajnos nem volt lehetőségem a többjátékos módokat kipróbálni, lévén, hogy csak egy joy-om van, de biztos nagy mészárlás lehet), míg Tournament-ben kétféle. Igazán nagy különbségek nincsenek a játékmódokon belül, ezért úgy gondolom, nem is kell nagyon részleteznem a dolgokat. Általában csak a szabályok és a körülmények változnak. Míg az egyikben a győzelem számít, a másikban mondjuk limitált idő alatt kell végeznünk a főellenséggel. Néha az sem elég, ha a húsdarálóban összeröffenők közül mi kerülünk ki győztesen, ugyanis a következő szint megnyitásához bizonyos pontszámot kell elérni.

A fegyverekhez hasonlóan szereplőből sincs kevés! A kezdéskor rendelkezésünkre álló tízhez a későbbiekben még 26 küzdőt lehet behozni. Persze ezek egytől-egyig ismerősek lesznek azoknak, akik egy kicsit is ismerik a képregények világát.



Egyébként mindegyik szereplő nagyon babán néz ki, és a behozottak között lesz néhány igen unikumnak számító figura is, ilyen például az emberi Al Simmons is. A pályákkal sem spóroltak a készítők, alapban ugyanis 18 közül választhatunk (legalábbis amelyik játéktípusban ezt megengedi a gép), és persze a későbbiekben szintén nyithatunk meg újakat. A játék egyébként egy kőkemény akciójáték, egyetlen feladatunk hogy a rendelkezésre álló idő alatt mindenkit kinyírjunk a pályán. A szinteket stílusuktól függően vagy szabadtéren, vagy valamilyen épület keretein belül készítették el. Az egészet talán úgy kell elképzelni, mintha egy Quake 3: Arena pályán játszanánk csak külső nézetből, és annyi különbséggel, hogy nem lehet folyamatosan közlekedni a szobák között, hanem mikor az egyikből kimegyünk a másik szobában lévő kamerára vált át a gép. A pályák egyébként logikusan vannak megtervezve, ha véletlen fegyver nélkül maradsz, mindig el lehet menekülni, csak ismerni kell a kiskapukat. Egyébként a gép a nehézségi szint beállítása szerint fog játszani, azaz legnehezebb fokozaton mondjuk egy lerázhatatlan buldogként fog a nyakunkban loholni egyfolytában.

Persze senki ne gondolja, hogy könnyebb fokozaton egyszerűbb lesz a dolgunk, mert az akció iszonyatosan pörgős és gyors, egy szabad másodperc nincs arra, hogy az ember kifújja magát és megpróbáljon valamilyen hatásos fegyvert keresni.

A tereptárgyak nagy részét szét lehet verni, ezekből hasznos tulajdonságnövelő cuccokat (sebesség, páncél, erő, stb.) lehet előbányászni, amiknek bizony sokszor nagy hasznát fogjátok venni. A ládákat is megéri felnyitni (már amikor a többiek épp békén hagynak), mert azokban lapulnak a fegyverek. Az irányítás sem egy nagy kunszt. Van egy ugrásgomb (A), egy lövés (R vagy X), egy fegyverváltó (B), és az Y-nal belső nézetre válthatunk, igaz csak álló helyzetben. A ládákat egyébként az A-val lehet kinyitni, és a fegyvereket is ezzel a gombbal lehet felvenni. Egyszerre összesen háromféle gyilok lehet nálunk plusz a puszta öklünk. Amúgy, ha nincs nálunk fegyver, az X-szel lehet verekedni, az R-rel pedig a speciális támadásunkat süthetjük el. Ez mindegyik szereplőnek különböző, a bohóc például át tud változni Violátorrá. Egyébként lehet az Interneten is nyomulni a játékkal, sőt a cég honlapjáról mindenféle okosságokat tölthetsz le. A gyors akció miatt néha mondjuk megbolondul az operator, de az esetek többségében a helyén van, nagy segítség a játszhatóság szempontjából az is, hogy a tereptárgyak sőt néha a szereplők is "átlátszódnak" ha erre szükség van. Szóval tényleg sok a szereplő, meg a pálya, meg a fegyver, és gyors is, és szép is, meg változatos is, meg játszható is, csak az a gond hogy egyszer a legnagyobb mészáros is megunja a vágóhidat.

CSIPI M LEE

SPAWN: IN THE DEMON'S HAND

CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

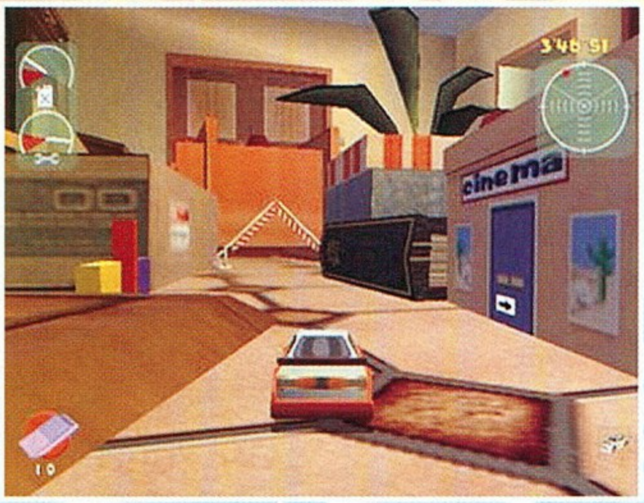
✓ KIRÁLY PÖRGŐS AKCIÓJÁTÉK ÉS MÉG SZÉP IS, HITELES SPAWN ATMOSZFÉRA
× HOSSZÚTÁVON NEM FOG LEKÖTNI

91%

Minden gyereket foglalkoztat a gondolat: jó lenne, ha valamilyen varázslat folytán életre lehetne kelteni a játékokat. Nos a Sega konzolját nem hiába hívják Dreamcastnak: ezt az álmot is valóra váltja. A Toy Commander ráadásul annyira jól sikerült, hogy garantáltan nem csak a legifjabbak lelik benne örömüket, hanem az öregebb játékosok is a második gyerekkorukat élhetik vele.

Képzeljünk el egy tökéletesen lemodellezett házat: ez a Toy Commander színhelye. Amit pályának szokás nevezni, az itt egy-egy szoba. Andrew, a főszereplő kissrác az egész házat csatatérré alakította át (bár a történet szerint a Teddy macija lázadt fel ellene), s minden szobában más küldetéseket talált ki. Különböző játékok – úgymint repülők, tankok, dzsipek, autók – vesznek részt a hadműveletekben, melyek így mindig más forgatókönyv szerint zajlanak. A sima csatákon kívül túszokat kell kimentenünk, tüzet kell oltanunk, vonatot kell terelgetnünk, és még sorolhatnám.

Hogy milyen járműveket irányíthatunk, az abszolúte a küldetéstől függ. Értelemszerűen a harcokhoz tankokat, vadászrepülőgépeket kapunk, míg a személyszállításhoz buszokat, helikoptereket. Azonban bármit is kapunk, az irányítás mindig ugyanaz. Az analóg gombokkal gyorsíthatunk és fékezhetünk, az A-val géppuskázhatunk, az Y-nal a speciális fegyvereink közül választhatunk, amiket aztán a B-vel vehetünk igénybe, végül ha több gép is van a küldetésben, az X-szel válogathatunk közülük. A szállító eszközök annyiban másak, hogy személyek/tárgyak kerülnek a speciális fegyverzet helyére. A szárazföldi járművekkel kapcsolatban egy figyelemre méltó megjegyzés: a falakon is lehet tépni (függőlegesen), csak az kell, hogy feljárót találjunk.





Mint látható, két fajta fegyver létezik. Mindkét típust felvehető ikonokkal lehet tölteni, de a program nem igazán méri bőkezűen a muníciót, úgyhogy csak sok gyakorlás után tudunk igazán eredményesen – pontosan célozva – játszani. Bizony nem kevés ügyesség kell a játékok kommandírozásához: ezt előrebocsáthatjuk. A lőszerhez hasonlóan a javíttatást is ikonok formájában jelennek meg, valamint létezik még turbó is, ami szintén powerupok formájában jelentkezik.

Mos pedig jöjjenek a küldetések ismertetői, úgyis ezek mondják el a legjobban, miről is szól a játék.

A KONYHA ÉS AZ EBÉDLŐ

Training: A katonai pályafutásunk a konyhából indul. A tréningnél még egyszerű a dolgunk. A repülővel le kell szállnunk a kifutópályára, majd a helikopterrel fel kell vennünk a kocka cukrokat, s édesítenünk kell a kakaót, végül az autóra váltva meg kell keresnünk a tábla csokit.

Boiling Rage: A második küldetésben tojást főzünk. Bele kell görgetni a tojásokat a vízbe, majd persze be is kell gyújtani a tűzhelyt.

Rings of fire: Ennél a küldetésnél egyszerűen versenyeznünk kell. A nyilt követve a tűzkarikákon kell átrepülnünk.

Deep Sea Trap: Itt a radar használatát gyakorolhatjuk be. Hat tengeralattjáró felkutatása és megsemmisítése a feladat.

Blow the Bridge Down: Ez már egy bonyolultabb hadművelet. Először is le kell bombáznunk az ellenség bázisának a bejáratát a repülőgéppel: csak ez után tudjuk ellopni (a teherautóval) a titkos bombát, amivel aztán felrobbanthatjuk a küldetés célpontját: a hidat.

Air Raid: A főszerep ezúttal a repülőgépéké. Meg kell semmisíteni a bombázókat, mielőtt azok semmisítenék meg a bázisunkat. A hangár elpusztítása létfontosságú.

Cyclone: Az első főgonosz egy nagy robot, akinek a karjait, illetve a fejét kell lelőni.

A GYEREKSZOBÁK

Hunt&Seek: A gyerekszobákat egy őrült bohóc uralja. Az ő csatlósaitól kell megszabadulnunk, akiket úgy különböztethetünk meg, hogy egytől egyig vörösbe öltöztek. A civileket nem szabad bántani, különben a gonoszok újra életre kelnek.

Grand Prix: Megint egy verseny, csak ezúttal autóval.

Desertion: Hat eltűnt katonát kell minél gyorsabban felkutatnunk, s visszaszállítanunk a bázisra. A radarral elméletileg könnyű a keresés, csak hát egy teherautóval vagyunk, s azzal elég körülményes a magaslatokra felmászni.

Bombs Away: Roly Poly, a bohóc petárdákat szórt a szobába szanaszét. A helikopterünkkel vizes zacskókat kell feltankolnunk, s azokat dobni le a bombák kanócára.

Chuck Amok: Chuck, a felfújható gumiműl teljesen bevadult, és Godzillát játszik. Nem szabad kegyelmezni neki.

Sad Princess Clara: Szerencsétlen Clara hercegnőt fel akarják gyújtani Roly Poly csatlósai. Meg kéne tehát védenünk a babát. Minthogy az autónk sérülékeny, azon kell lennünk, hogy még távolról intézzük el az ellenséget.

Roly Poly: A bohóc ellen egy helikopterrel kell kiállnunk. Sorban kell kilőnünk a testét alkotó karikákat, és végül úgy a fejét.

AZ ELŐSZOBA ÉS A FÉLEMELET

Labyrinth: Az előszobából a klotyóba kell eljutnunk valahogy. Mindenütt falak, illetve sorompók állják az utunkat. A sorompókat csak úgy tudjuk felnyitni, ha aktiváljuk a hozzájuk tartozó kapcsolókat – a bejelentkezésnél jól figyeljük meg, hol helyezkednek el.

Agent Green: Valaki a szobában hagyta az "illatozó" tornacipőit. Meg kell mentenünk a farmot a gázmérgezéstől, azaz be kell fújnunk dezodorral a cipőt. A dezodort előbb le kell görgetnünk a polcról, majd az aktiválásához bele kell lőnünk a flakonba, de csak mértékkel!

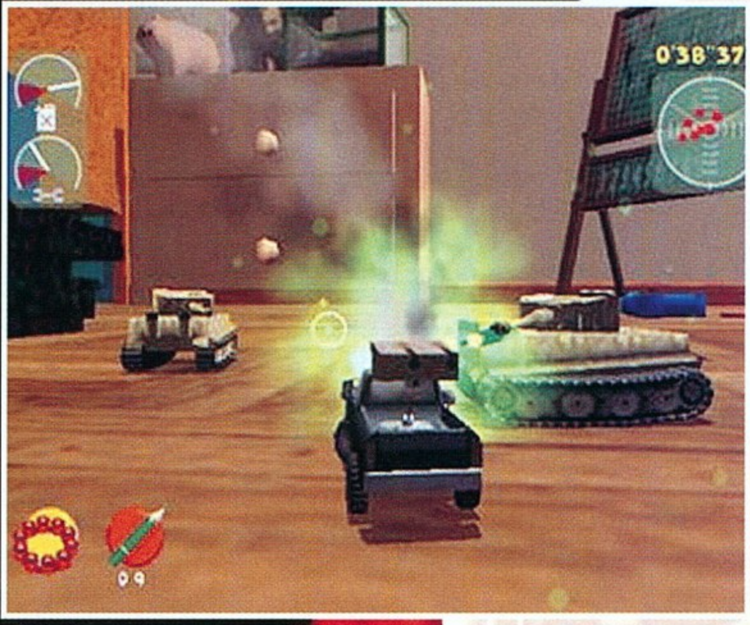
Aces High: Ez egy nehezebb kihívás. A járőr repülők kötelékében kell maradnunk, azaz kanyarodnunk kell, amikor ők kanyarodnak, át kell fordulnunk, amikor ők fordulnak stb.

Emergency 911: Vészhelyzet van. Először ki kell mentenünk két tűzoltót, akiket az ellenség tart fogva, majd el kell vinnünk őket a tűzoltó bázis helikopter leszállójához. Ha ez megvan még muszáj segítenünk a repülőnek is vizet vételezni, azaz meg kell nyitni neki a fürdőszobai csapot.

Birds of Feather: Vroom-Vroom, az itteni főellenség elrabolt néhány papírmadarat. Ki kell őket szabadítani, majd megvédeni a leselkedő vadászoktól.

Insectophobia: A házat bogarak lepik el, hacsak nem teszünk valamit. Először az anyakirálynővel kell végeznünk, aki a derítőben tanyázik, s csak utána foghatunk a teljes körű irtásba. A művelethez ki kell szabadítanunk a





helikoptert a póktól, de közben vigyázni kell, nehogy a gépet sértsük fel. A hamutartóban kell leégetni róla a gubót.

Vroom-Vroom: A jókora teherautó azzal próbálkozik, hogy beszorít minket a falhoz. Értelemszerűen az asztal alatt biztonságban vagyunk.

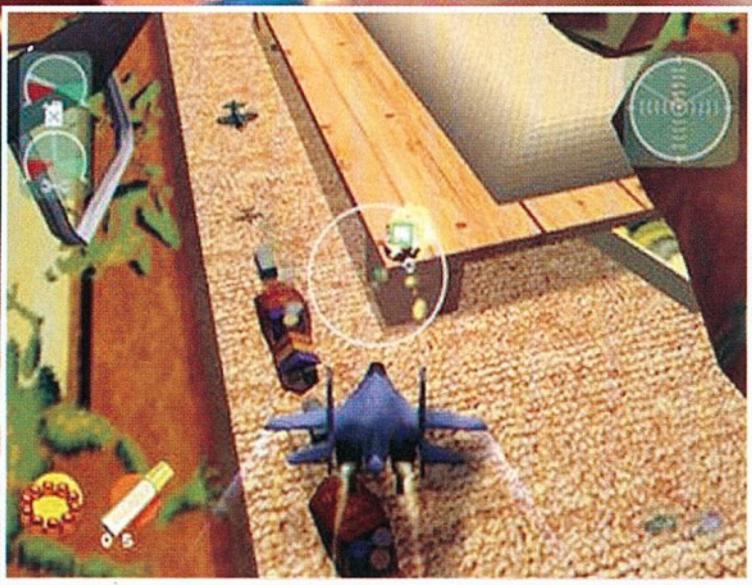
A SZÜLŐK HÁLÓSZOBÁJA

Race to Win: Megint egy repülőverseny, ahol lehetőleg nem utoljára kell befutnunk.

Railroad Rabble: A villanyvasút csak körbe-körbe megy. Segítenünk kell, hogy elérjen az állomásig, azaz át kell állítanunk a szükséges váltókat. Persze közben az ellenség nem tétlenkedik...

Putting Out Fires: Ismét tüzet kell oltanunk. Fel kell töltenünk a repülőt vízzel, és le kell locsolnunk a terepasztalt.





12 Mercenaries: Egy bázist kell bevennünk, ahol heves ellenállásra számíthatunk. Ezúttal mi magunk nem harcolunk: csak 12 katonára támaszkodhatunk, akiket a teherautónkkal kedvező pozícióba kell eljuttatnunk.

Sink and Destroy: Három romboló és két tengeralattjáró van bedokkolva az ellenség kikötőjébe. A feladat természetesen elsüllyeszteni ezeket.

A Friend in Need: Egy konvoj útját kell biztosítanunk. Csak akkor szabad nyitnunk a kapukat – amiket a kapcsolók működtetnek –, ha már megtisztítottuk a terepet.

Blackjack: A hajó lebombázása nemigen jelenthet gondot, csak annyi a nehézség, hogy a szűk fürdőszobában egy repülővel kell lavíroznunk.

GARÁZS ÉS SZERSZÁMOS KAMRA

Up & Down: Újabb autóverseny. Használjuk a turbókat, hogy benne legyünk az első háromban!

The Evil Extraterrestrials: A szobát UFO-k szállják meg, és el akarják rabolni a játékokat. Az idegenek semlegesítették a befogó rendszerünket, úgyhogy a csészealjak kilövéséhez különösen jól kell célozni.

The Pirates' Booty: Ebben a küldetésben a járműveink kételtűek. A királynőt, illetve annak az elrabolt kincseit kell elvinnünk a bázisunkra – utóbbiakat találhatjuk a víz alatt. A ládából egy teleporton keresztül távozhatunk. A várhoz csakis turbózva lehet átugratni. Hordozható turbót a polcon találhatunk – pont oda érkezünk a teleporton keresztül. Helyezzünk egy hordót az ugrató elé, és robbantsuk fel...

Vertigo: A nagyfőnök Buggy-Wug csatlósai három tudóst tartanak fogva egy magaslaton lévő erődítményben. Le kell őket hoznunk a hangárba. Hogy feljuttassuk a kocsit, használnunk kell a drótvasutat, legfölül pedig a fúrógép segítségével eszkábálhatunk hidat.

Louis the Lemur: Vissza kell szereznünk a helikopterünket a hangárból, s ezt a katonáink segítségével kell elérnünk. Utána a tolvaj majom likvidálása már nem lehet gond.

Extraterrestials gone Bad: Ismét UFO-irtás következik, majd miután az anyahajójukkal is végeztünk, meg kell keresnünk az aknában az elrabolt játékokat, és el kell vinni őket a helikopter-leszállóhoz.

Buggy-Wug: Az ördögi Buggyval egy sárkányrepülővel kell végezni – bizony nem könnyű.

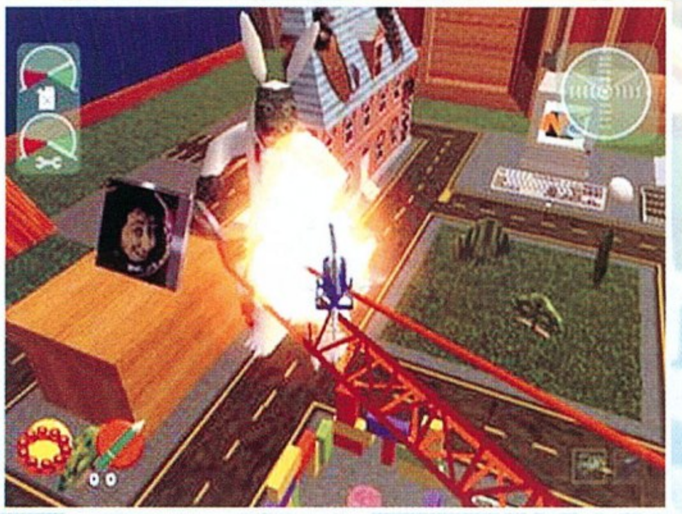
PADLÁS

Helicopter Hoo-ha: Ismét egy verseny, ezúttal helikopterrel.

Little Big Taxi: Mint taxisnak, igyekeznünk kell, hogy Joeyt elvigyük az állomásnál szobrozó Jennyhez, mert mint tudjuk: a lányok nem szeretnek várni.

Taking Over: Ejtőernyősöket kéne ledobni az ellenséges bázisra. A csapatszállító helikopter azonban nem tud felszállni, ugyanis túl sok tank ólálkodik a földön. A dolgot tehát azzal kell kezdeni, hogy eltakarítjuk a tankokat. Épp csak megfelelő takarítóeszközt kell találni...

The Heist: Össze kell verbuválni egy kisebb csapat tolvajt, hogy aztán a segítségükkel összeszedjük a nyolc kincset, ami három különböző helyen van elrejtve. Vigyázat: a kincseknek nem szabad sérülniük.



Quiet Riots: Az ellenség katonái tombolni kezdtek. Végezni kell az összes tankkal és kocsival.

Bunny Soup: Boo Boo nyulat meg akarják főzni, de nekünk persze nem szabad hagynunk. Meg kell semmisíteni a szakácsot, azaz a boszorkányt, majd átváltva a repülőre el kell oltani a tüzet az edény alatt.

Peggy: A főellenség, aki nem más, mint egy hintaló, darabokból áll össze. Nekünk ennek megfelelően szét kell szednünk. A szárnyától, a fülétől, és végül a fejétől kell megszabadítanunk.

A NAPPALI ÉS AZ ÜVEGHÁZ

Into the Great Wide Open: Az új helyszínen egy repülőversennyel kezdünk.

Dogfights: A második küldetés egyszerű légi harc.

Planet Invaders: Egy kis Star Wars következik. Először is meg kell semmisíteni az ellenség hajóit, mielőtt elfoglalnának bolygókat, majd azt követően csapást kell mérni a hajógyárra is. Végül el kell hozni az épületből a pilótát, hogy az a bázisunkról azután a mi bolygó konvertáló hajónkat irányítsa – ahogy hozzáérünk majd a bolygókhoz, szint váltanak...

Crazy Train: Egy elszabadult vonatot kell megfékeznünk. Nemes egyszerűséggel sorban le kell bombázni a kocsikat.

The Exterminators: Az ellenség úgy döntött, hogy minden játékot megsemmisít. Vissza kell vernünk az offenzívát, de úgy, hogy eközben maximum két játék eshet áldozatul. A végén össze kell gyűjtenünk az összes játékot, és a biztonságot jelentő bázisra kell szállítani őket.

The Piano Predicament: Az ellenség demoralizálása a feladat. A zongorájukat kell megsemmisíteni, s ehhez oda kell szállítanunk a mega-bombát, amit az akváriumban őriznek. A tálba kell elhelyezni a bombát – csak előbb ki kell takarítani a környéket, nehogy idő előtt robbanjon fel.

Sir Aldarak XIII: A főellenség először a levegőben támad, de azután átalakul egy páncélossá. Darabonként kell lefejteni róla a páncélját, majd a fejére érdemes célozni.

PINCE

Huggy Bear: A pincében már csak maga a legfőbb gonosz ólálkodik. Ez a főellenségek küzdelme: a korábban legyőzött gonoszokkal küzdhetünk meg Huggy Bearrel, s miután darabjaira szaggattuk szegény mackót, már csak el kell repülnünk az utolsó túszokért a terepasztalhoz.

REMEK DARAB

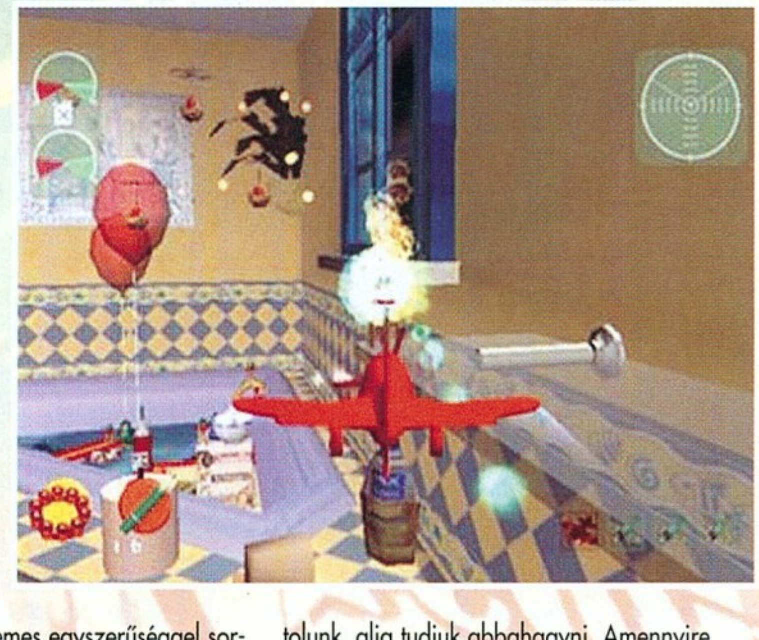
Mielőtt befejezném a mondandómat, essen szó azért a grafikáról is, hiszen nem csekély mértékben ez vonzza – főként első látásra – az egyszeri játékost. A helyiségek teljesen valós elrendezésűek: a sok szépen textúrázott tereptárgy, a csillogó fémfelületek, a találó vízeffektusok páratlan összképpé állnak össze.

A komplex szobák ellenére ráadásul a gép eszméletlen szép képfrissítést produkál. Ennek szemléltetésére egy érdekes momentum: már régóta tervezik, hogy a játékot átírják PC-re is, de egyszerűen a jelenleg forgalomban lévő 3D-s kártyák még nem elég izmosak hozzá. S nem elég hogy nagyon szép a terep, még interaktív is. A játékban használható szerkezeteken kívül egy csomó dolog csak a poén kedvéért van: például kapcsolgathatjuk a villanyt, vagy nekimegyünk az alvó macskának, mire az nyávog egyet, és odébb vánszorog.

S hogy mi a helyzet a szavatossággal? Már egyjátékos módban is jó pár nap kikapcsolódást jelent a játék, de van Multiplayer rész is, amivel frankó párviadalokat lehet vívni egymás között. Remek móka az is.

A Toy Commander azon ritka játékok közé tartozik, ami elsőre nem különösebben kelti fel az ember érdeklődését, ám ha egyszer belekóstolunk, alig tudjuk abbahagyni. Amennyire gyerekes játéknak tűnik kezdetben, annyira magával tudja ragadni az embert aztán később.

V.Z.



TOY COMMANDER

SEGA / NO CLICHÉ

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ NEM CSAK SZÉP, DE NAGYON ÉLVEZETES GYEREKJÁTÉK
× NÉMELYIK JÁRMŰ KISSÉ IRÁNYÍTHATATLAN, EGYES PÁLYÚÁK IRREÁLISAN KI VANNAK SZÁMÍTVA

85%

JET SET RADIO

NYAKIG FESTÉKES LETTEM!

Amikor a Tokyo Game Show után elsőként sikerült letöltenem az Internetről néhány képsort a Jet Set Radioról, nem igazán értettem, miért ajnározzák annyira a japánok, no meg a külföldi szaklapok egyaránt. Remek mozgású táncosokat láttam, igen érdekes, rajzfilmszerű grafikával, de maga a játék – ami egy egyszerű görkorcsolyás ügyességi anyagnak tűnt – nemigen keltette fel az érdeklődésemet.

Mindebből azonban csak az tűnik ki, hogy egy videokamerával készített amatőr felvétel vajmi keveset tud megmutatni egy játékból. Merthogy valóban egy elképesztő játékról van szó, azt immár magam is tanúsíthatom. Nem csak grafikailag lenyűgöző a dolog, hanem úgy tökéletes, ahogy van.

Az alapötlet pedig nagyon egyszerű. Adva van egy város, Tokyoto, ami úgy tűnik, nem elég nagy az utcai bandák részére. A bandák közti harc közvetítője a Jet Set Radio (egy kalózrádió, élén egy raszta külsejű fickóval): rajta keresztül értesül mindenki az eseményekről. Mi magunk egy újoncokból álló bandát szervezünk. Kezdetben van mindössze két emberünk, de ahogy haladunk előre, egyre többen csatlakoznak hozzánk. S hogy hogyan tudathatjuk a bandánk megalakulását? Hát természetesen graffitik útján. Tudniillik ezekkel jelölik meg a bandák a saját felségterületüket. A város három nagyobb kerületből áll, s ezeket kell meghódítanunk.





A szűk utcákon csakis görkorcsolyával lehet közlekedni: ez az általánosan bevált közlekedési eszköz a rosszfiúknál – illetve rosszlányoknál. A játék az alapoknál kezdődik, szóval először is korcsolyázni kell megtanulnunk. Minden mozdulatot bemutatnak nekünk, úgyhogy semmiről sem tudunk lemaradni. Először egy figura bemutatja, mit kell megcsinálnunk, s utána azt le kell utánoznunk. Ötletes módon az új tagok mindig valami új kunsztot tanítanak meg – így fejlődhetünk folyamatosan.

Nem tudom, ki hogy van vele, de én a városban járva sokszor csodálkozom, hogy hogyan tudnak egyesek a legképtelenebb helyekre is graffitiket firkantani: hát most magunknak kell rájönnünk a dolog nyitjára. Görkorcsolyával a lábunkon különösen nem egyszerű a dolog. Meg kell tanulnunk "grindolni" a korlátokon, elrugaszkodni róluk magasba, a félcsőben ugrani (a csatornákban kamatoztathatjuk), és egyáltalán: mindig lendületben maradni, anélkül, hogy a szűk utcákon fennakadjunk az oszlopokban, vagy a parkoló autókban. (A bicikliket és egyéb apróbb tárgyakat szerencsére el lehet sodorni.) Aztán ha már elsajátítottunk valamennyi tudást, lehet figurázni is. A látványosabb tetteinket – mondjuk egy utca vagy csatorna felett szépen ívelt ugrást – extra nézetekből láthatjuk. Bár hangsúlyozni kell: a játékban nem a művészi hatás a lényeg, hanem a célszerűség.

Gyakran háztetőkre, esőcsatornákon kell felkaptatnunk egy graffiti megfestésért. Nyilak jelzik az ideális helyeket: a pirosaknál muszáj pingálni (ezek a játék térképén is jelölve vannak), míg a zöldeknél csak ajánlott. A termetesebb felületeken tovább tart a művészkedés. Az ecset... akarom mondani spray-vonásokat különböző ikonokat követve kell elvégezni. Egyes graffitik akár 8-10-es kombóból is állhatnak, ami nem csak idő-, de festékigényes is: ennyi sprayt kell hozzájuk felhasználni. Ha egy mozdulatsort elrontunk, kárba veszik egy flakon. Teli flakonokat az utcákon találhatunk. A sima sárgák egyet, a kékek öt flakont érnek. S ha már itt tartunk: a piros flaskákkal az életerőnket tölthetjük.

A vandálkodást a város vezetősége persze nem nézi jó szemmel. Először is közrendőrök kergetnek minket: szó szerint kellemetlenül ránk akaszkodnak. Amint a közelükbe érünk, ránk vetődnek, mintha csak egy rögbi meccsen lennénk, s gumibottal csépelik a jobb sorsra érdemes hősünket. Ráadásul ez még csak a kezdet. Egy idő után a helyi főzsaru, Onishima felügyelő megunja a packázást, és egy pisztollyal jön ellenünk, majd motorosokat és rohamosztagosokat rendelnek ki ellenünk. Végül annyira eldurvul a helyzet, hogy a játék vége felé már tankokkal vonul a rendőrség az utcára – több kárt tesznek a parkoló autókban, mint mi a falakban.

Miután sikerült egy kerületet teljesen birtokba vennünk, a kegyelemdöfést úgy adhatjuk meg a riválís bandáknak, hogy magára a tagokra firkáljuk rá a logonkat – tehát egy kis fogócska is bejátszik.

Grafikailag rendkívül hatásos a játék. Minden amolyan rajzfilmes tónussal van kiszínezve, s mégis tökéletes a 3D. Az épületek árnyékai például nem csak a földre, de a karakterekre is a formájuk szerint vetődnek. A gazdagon kidolgozott városban tobzódnak a poligonok: mindenféle tárgyakat sodrunk el, gyalogosok ugrálnak el előlünk, szabályosan közlekedő autók után kapaszkodhatunk. Ráadásul igencsak termetesek a helyszínek. Főként, amikor már az egyes kerületeket teljes egészében bejárhatjuk – amúgy a körzetekben 3-3 helyszín van leválasztva.



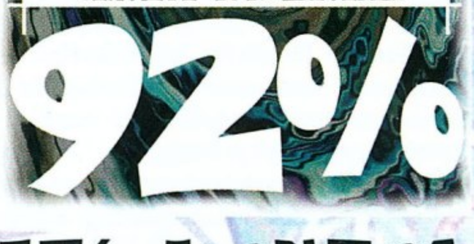


Csak azt nem lehet eldönteni, melyik a tökéletesebb: a grafikai megjelenítés vagy az audio. Bár a jópofa hip-hop zenéket talán nem is lehet elválasztani a grafikától, hiszen az egész játék ritmusa rajtuk alapszik. Ha a figurák épp nem csinálnak semmit, hát mozognak, táncolnak. Mintha csak valami show-műsort néznénk, s ez vonatkozik különösképp a közjátékokra. A jópofa zajok is hozzájárulnak az összképhez: ha épp nem látjuk a rohamosztagosokat, az idióta cipőkopogásukból tudjuk, hogy a nyomunkban vannak.

A Jet Set Radionak csupán egy nagy hibája van: nem lehet abbahagyni – az átjátszott éjszakák után pedig nagyon nehéz felkelni. Egy sanszunk van a szünetre: amikor egy-egy pálya nagyon felidegesít minket (márpedig erre jó esély van), ráébredünk, micsoda marhaság ez az egész, s milyen hülyeségre fecséreljük a drága időt. Aztán persze másnap újra nekifogunk...

V.Z.





JET SET RADIO

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ HULIGÁNKODNI MINDIG JÓ MÓKA - FŐLEG A JÁTÉK SAJÁTOS, RAJZFILMES KÖRNYEZETÉBEN

× A JÁTÉK VÉGE FELÉ TÚLZOTTAN KI VANNAK "CENTIZVE" A KÜLDETÉSEK

92%

ZOMBIE REVENGE

HA IGAZÁN JÓ JÁTÉKOT AKARSZ...

Úgy tűnik, a Sega nem tudja abbahagyni a Zombis játékait. A House of the Dead első és második része után a Zombie Revenge-ben ismét élő halottakat téphetünk cafatokra. Igaz, ezúttal már nem egy pisztoly markolatát kapjuk meg, hanem ezúttal egy bunyós-lövöldözős játékban osztják ránk a főszerepet.

Az alaphelyzet mondhatni a szokásos. Az amerikai kormány egy titkos projektje arra irányul, hogy halottak felhasználásával egy elpusztíthatatlan hadsereget hozzanak létre. Csakhogy valaki miatt mellékvágányra futnak a kísérletek. Valaki nagyon ki akar tolni a világgal. Egy évvel a kudarcba fulladt fejlesztés után zombik lepik el a színhelyül szolgáló várost. Ki és miért tette mindezt? A választ senki sem tudja. Csak egy dolog biztos: a világ sorsa most három ügynök kezében van...

Ahogy betöltődik a játék, az első helyszínen mindjárt a zombik által már erősen leamortizált városba kerülünk, s irtjuk a férgesebbjét, amiből persze van bőven. Négyzetméterről négyzetméterre tisztítjuk meg a terepet, s közben kiszabadítjuk a városban rekedt még egészséges embereket. Az egyes helyszínekről csak akkor lehet távozni, ha már mindenkivel végeztünk: ekkor villogó nyíl mutatja, merre mehetünk tovább. Aztán ahogy botorkálunk a romok között, egyszer csak mozdul valami törmelék a között, s egy óriási fickó tápászkodik fel. Hatalmas csövek fúrták át a testét, de ez szemlátomást kevésbé izgatja, mint a jelenlétünk. Talán mondani sem kell: ő az első főgonosz_

Mint látható, a hagyományos szisztéma szerint jönnek a pályák: egy kis csihi-puhi, aztán egy-egy főellenség. A játék indulásakor három fazon közül választhatunk, mert hát – a történet szerint ugyebár – egy csapatot irányítunk. Ők hármasban – Stick, Linda és Busujima – követik a zombikat gyártó ember utasításait, aki mellesleg igyekszik őket tőrbe csalni. Hogy miben más, ha egyiküket vagy a másikukat választjuk, az mindjárt kiderül, ha szemügyre vesszük a játékmenetet.

A zombik ellen természetesen lőfegyverekkel vehetjük fel a leghathatósabban a harcot, csakhogy a muníció sajnos igencsak véges, meg aztán néha annyian támadnak ránk egyszerre, hogy gyakran kénytelenek vagyunk közelharcba bocsátkozni. Ilyenkor pedig másképp küzd az amerikai, aki inkább csak pofonokkal érvel, másképp az akrobatikus mozgású hölgyemény, és másképp a japán, aki látványos karate-mozdulatokkal operál.



Az irányítás az alábbiak szerint alakul. Amikor egy zombi felé nézünk, a célpont automatikusan kijelölődik: egy színes "drótgömb" jelenik meg körülötte. Ha várunk, a zöld gömb elkezd átszíneződni pirosba. Minél tovább maradunk rajta a célponton, a lövés annál pontosabb – magyarul erősebb. A B-vel tudjuk a lőfegyvereket elsütni, míg az Y-nal kezdeményezhetünk fizikai támadást – közérthetőbb nyelven: kézi tusát. Az Y-t a B-vel kombinálva kombókat is kialakíthatunk. Ha nyomva tartjuk az ütés gombját, meg is ragadhatjuk az ellenfelet, s olyanokat csinálhatunk, hogy azokat még a Mortal Kombat is megirigyelné. A felsoroltakon kívül már csak egy használható gomb van: a futás, ami egyben védekezés is. A futás és az ütés gombja cselekvést/felvételt is jelenthet. Velük nyithatjuk fel például a továbbvezető ajtókat, esetleg húzhatjuk meg egy száguldó vonat fékjét – merthogy nagyon elvétve akad egy-két kalandosabb mozzanat is. Sokszor extra fegyvereket ejtenek el a zombik, amiket természetesen nem árt felvenni. (A lőszert automatán felvesszük, de a fegyvereket nem.) A legkülönfélébb típusú és hatású cuccok hevernek szanaszét: géppisztoly, shotgun, ólomcső, balta, de akad olyan hely is, ahol egy bányászfúróval darabolhatunk.





Mint a Resident Evilben, az elvesztett energiánkat gyógynövények segítségével lehet pótolni. De az igazat megvallva nem is annyira az energiaveszteség, mint inkább az idő okoz gondot. A játéktermi automaták rossz szokása szerint az egyes szakaszokhoz kapott idő jó szűkre van szabva, úgyhogy nemigen lehet ügyeskedni. Ennek köszönhető aztán, ha nincs időnk megfontolni minden mozdulatunkat, és sokat hibázunk.

A sima játéktermi Arcade módon kívül a Zombie Revenge Dreamcast verziója még további három módot tartalmaz. Először is az ún. Original módot, aminek három "alfaja" van. A Normal felállás szerint hasonlóak a szabályok, mint az Arcade módban, a Gun módnál ellenben erősebbek a fegyverek, viszont kevesebb lőszert találni és gyengébbek az ütések, a Bare Knuckle pedig annyit jelent, hogy puszta kézzel vágunk neki a zombiirtásnak – legfeljebb az elejtett extra fegyvereket tudjuk használni.



Az Originalon kívül maradt még két üzemmód: a VS Boss-szal a már legyőzött főellenségekkel küzdhetünk meg (időre), míg a Fighting móddal a saját társainkkal bunyózhatunk, s mintegy sima verekedős játékká avanzsálva a programot különböző "arénákban" vívhatunk párviadalt.

A Zombie Revenge – mint az összes többi Segás játéktermi átirat – grafikailag egy az egyben lett átírva az Arcade gépről, s ezzel tulajdonképpen minősítettük is az audiovizuális élményt. A zombik – ahogy már a House of Dead óta megszokhattuk – undorítóan rusnyák, s frankón fel lehet őket aprítani... A romos város nagyon ász: a találóan megfestett textúrák remek fény/árnyékhatásokkal párosulnak. Említésre méltó például a zseblámpánk effektusa: maximálisan korrekt fénycsóvával világítunk a sötétebb szobákban.

Persze a grafika még nem minden, de hát igazándiból az akcióról sem lehet semmi rosszat mondani. Kétségtelenül nem egy "intelligens" játék a Zombie Revenge, de az "üsd vágd nem apád" stílus kedvelői bizonyára hibátlannak fogják találni.

V.Z.

ZOMBIE REVENGE

SEGA

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ EGY AZ EGYBEN A JÁTÉKTERMI AUTOMATÁT VIHETJÜK HAZA

× A JÁTÉKTERMET MÉG AZ EXTRA MÓDOKKAL KIEGÉSZÜLVE IS EGYHANGÚ

79%



Mielőtt a Martin a kezembe nyomta volna a Hidden and Dangerous CD-t, mindössze annyit tudtam a játékról, hogy a második világháborúban játszódó kommandós stuff. Aztán elkezdte ecsetelni, hogy ez PC-n milyen baba kis játék, meg hogy van benne belső és külső nézet, és hogy be lehet szállni különböző járművekbe is. Külön megkért arra is, hogy ha lehet, egy minden részletre kiterjedő ismertetőt írjak az irányításról, mert elég bonyolult. Mint mindig most is igaza lett, mert két napom ráment mire kitapasztaltam az irányítási trükköket, és elsajátítottam a kezelés minden apró csínját-bínját. Úgyhogy ebben a cikkben jóval kevesebbet fogtok olvasni magáról a játékról és a küldetésekről, mint egy átlagos ismertetőben, a hangsúlyt ugyanis inkább az irányítás és a beállítások elmagyarázására fektettem.

A Hidden and Dangerous-t leginkább a PS-ös Spec Ops: Stealth Patrol-hoz tudnám hasonlítani. Itt is egy pár fős kommandós csapat irányítását kapjuk meg, akikkel az ellenséges haderők állásai között bejutva kell meggyengíteni azokat, és különböző feladatokat végrehajtani. Van benne egy jó nagy adag a Rainbow Six-ből is, gondolok itt arra, hogy teljes mértékben mi állíthatjuk össze a csapatunkat és annak fegyverzetét. Na, de ne szaladjunk ennyire előre, nézzük meg, mi is történik, ha elindítjuk a játékot.

Jóformán semmi, ugyanis a töltőképernyő és egy H&D felirat után rögtön a főmenübe jutunk. Én mondjuk jobban örültem volna, valami frankó videó bevezetőnek, de lehet, hogy csak én vagyok túl telhetetlen. Maga a menü nagyon szegényes, a hangokon kívül szinte semmit sem lehet beállítani. Szóval válaszd a Start Game-t, és ha van állás a memóriakártyádon, alapból azt fogja felajánlani a gép, ha nincs, akkor készíthetsz egyet.

A hadjárat választó képernyőn evidens módon küldetéssorozatot választhatsz, persze a játék elején még csak az első van megnyitva, a későbbiekben azonban a teljesített küldetéseket is bármennyiszer újrajátszhatod. Itt tájékoztatnak írásban a kialakult harci helyzetről, vagy a teljesítendő feladatokról. Vizuális típusoknak ajánlom figyelmébe a Play Intro opciót, ahol a játék grafikájával megnézhetünk egy rövidebb animációt a küldetések előtt, ami helyenként nagyon kiábrándító és sokszor maga a töltés több időt vesz igénybe, mint a jelenet lejátszása. A következő képernyőn a kijelölt küldetéshez tartozó missziók közül válogathatunk, persze csak szép sorjában. Ezzel el is árultam, hogy minden küldetés, több alpályából áll, és ezeken is több feladatot kell teljesítenünk a hőn áhított Mission Sucessfull képernyő megjelenéséért. Egyébként van itt még egy Mission Status opció is, amiben a csapatunk állapotáról tájékozódhatunk, igaz csak akkor, ha már legalább egyszer elkezdtük a játékot. Na jó, válasszunk küldetést, aztán jöhet a brigád összeállítása. Maximum 8 embert válogathatunk össze, minimum amennyit jónak látunk. Nagyjából harmincöt, különböző tulajdonságokkal rendelkező katona közül szelektálhatunk. Ezek a következők: Shooting. (Lövésbiztonság, azaz hány %, hogy el is találja azt a célt, amire tűzet nyitott. Nem árt erre odafigyelni, mert egyrészt kevesebb töltényt fog elpazarolni, másrészt az ember nem szívesen fedezteti magát egy olyan társával, akinek folyton remeg a keze. Mondjuk, akinek a távcsöves puskát adjuk, jó, ha legalább 90-95%-on van eme tulajdonsága.) Reaction. (Reakcióidő, ez sem egy figyelmen kívül hagyandó tulajdonság, hiszen minél magasabb valakinek ez a %, annál gyorsabban fog reagálni a váratlan helyzetekre.) Stealth. (Lopakodási képesség, igazán nagy haszna csak az olyan pályákon van, ahol észrevétlenül kell elvégeznünk valamilyen feladatot, vagy bejutnunk valahová.) Strength. (A katona fizikai állapotát jelképezi, minél magasabb ez a mutató, annál több sérülést bír ki.) Endurance. (Állóképesség, általában a mesterlövészeknek a legkevesebb, amit mondjuk nem nagyon értettem.)



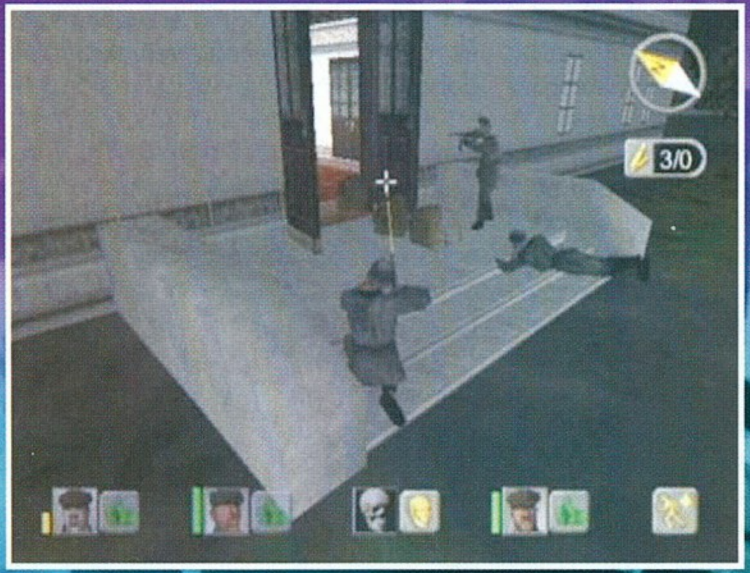
A katonák mindegyikéről rövid "életrajzot" is elolvashatunk (igaz, csak katonai pályafutásukról), amikben általában felhívják a figyelmünket a kedvező tulajdonságaikra, néha még tippet is adnak, hogy milyen posztra az ideálisak. Egyébként, ha jól vettem észre fejlődhetnek is az embereink. Személy szerint én szerettem manuálisan összeválogatni a csapatomat, akik viszont ezt túl körülményesnek tartják, azoknak az Auto Setup-ot választva a gép összerak egy csapatot, ami szerinte tökéletes a bevetésre. Ezzel kapcsolatban vannak mondjuk fenntartásaim, de az biztos, hogy sokkal gyorsabb, mint egyesével kiválasztani mindenkit. Ezek után jöhet a banda felszerelésének összeállítása. A cucc különböző korhű lőfegyverekből, gránátokból és aknákból állhat. Nincs megszabva, hogy kinél hány tárgy lehet csak az össz. felszerelés mennyisége limitált, úgyhogy bátran válogassunk, amíg össze nem jön a 100%-os telítettség. Kifejezetten hasznos, ha nem csak egy-két fajta fegyverből halmozunk fel sokat, de mindig tegyünk be mondjuk egy gránátvetőt és egy távcsöves fegyvert is. Itt is megkérhetjük a gépet, hogy automatikusan szedje össze, ami kell (Auto Setup), ami azért hasznos, mert a gép olyan dolgokat is berak, ami a küldetés sikeres befejezéséhez nélkülözhetetlen, viszont nekünk eszünkbe sem jutna betenni. Gondolok itt arra, hogy magunktól se időzített bombát, se aknát nem viszünk, közben a pályán meg tankokat kell felrobbantani. Másrészt viszont néha nagyon hülye dolgokat tud összeválogatni a gép, azon kívül csak annyi muníciót pakol be, amivel már teljesíthető a pálya, úgyhogy mindig tegyünk még az ellátmányba annyi plusz lőszert, amennyit



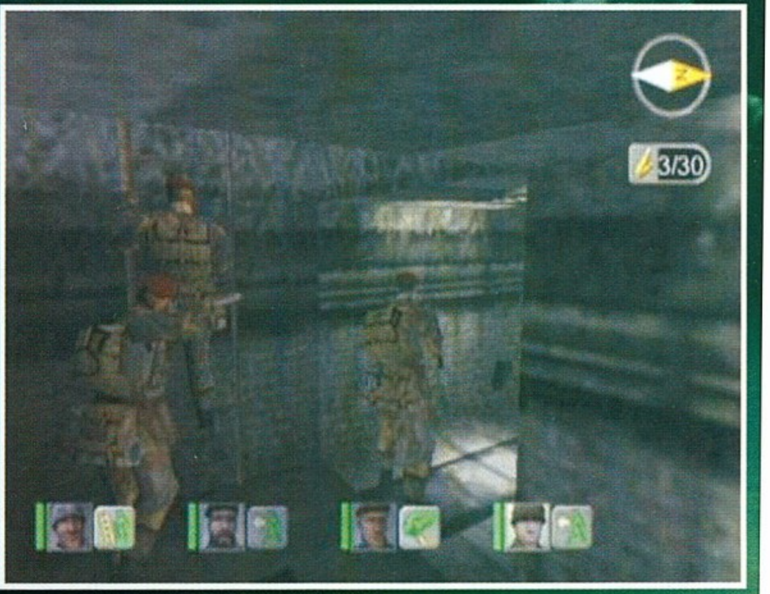
csak tudunk. Ezek után jöhet végre a tényleges csapatunk összeállítása. Ki kell választanunk négy embert, és fel kell őket szerelni a különböző fegyverekkel és tárgyakkal, külön felhívnám a figyelmet arra, hogy itt már semmiképp ne a gép ossza szét a cuccot az embereink között, mert baromian logikátlanul csinálja. Van itt még egy NAGYON fontos opció is a BRIEFING. Ezen belül a gép egy 3D-s térképen igen részletesen elmagyarázza nekünk a szinten végrehajtandó összes feladatot, de még az ellenséges katonák és objektumok elhelyezkedését is megmutatja. Ezt egyszerűen kötelező végignézni, mert nélküle csak kolbászolni fogunk össze-vissza a pályán. Ha mindennel elégedettek vagyunk, akár el is indíthatjuk az első pályát.

AZ IRÁNYÍTÁS: EGY KICSIT RÉSZLETESEBBEN

Ugye azzal mindenki tisztában van, hogy egy számítógép klaviatúráján a rengeteg billentyűnek köszönhetően nem különösebben nehéz még egy bonyolult irányítású játék gombkiosztását sem elrendezni, anélkül hogy túl nagy kavarodás lenne, bár mindig az van. Márpedig a H&D egy ilyen játék, úgyhogy nem kis fejtörést



okozhatott a készítőinek, hogy azt, ami egy billentyűzeten bőven elfért, valahogy áthozzák a DC joystickra. Voltaképpen sikerült nekik, csak elég körülményes lett így az irányítás, de nézzük, miről is van szó. Szóval alapban az Y-nal sétálhatunk előre, és az A-val hátrálhatunk. Az X-szel és a B-vel lépkedhetünk oldalirányba. Fordulni, és le-fel nézelődni az analóg stickkel lehet. A lövés gombja az R, ha gránátot dobunk minél tovább tartjuk lenyomva, annál erősebb lesz a dobás. Az ugrásé az L gomb. A D-pad jobb és bal irányával a kamerát elhelyezkedését tudjuk változtatni (felső-hátsó, hátsó és belső). Ha a D-pad-et egyszer lenyomjuk (Le irányba) emberünk leterdel, ha még egyszer, akkor lefekszik a földre. Ilyenkor vagy kúszni tudunk, vagy egy térdre ereszkedve araszolni előre – ilyenkor persze később vesznek minket észre és nehezebb is eltalálni. Ja, és ezekben a pozíciókban oldalazás helyett jobbra-balra gurulni és bukfencezni lehet az X-szel és a B-vel. Futni a következőképpen lehet. Először tartsuk benyomva az L-t, és nyomjuk hozzá a Start-ot, ilyenkor megjelenik egy futó ember ikon a képernyő jobb alsó sarkában, és futás módba kerülünk, visszaváltani egyébként ugyanígy lehet. Kétféleképpen is lehet futni, "normálisan" és összegörnyedve, ehhez a D-pad Le irányát kell egyszer megnyomni. A képernyőn látható egy iránytű, az épp használt fegyver lőszermennyisége, és az embereink fejszerkezete, ezek mellett látható az energiájuk is. A katonáink között az L+ D-pad jobb-bal irányokkal tudunk lépkedni. Az L+ D-pad Le kombinációra a gép kiírja az elvégzendő feladatok listáját. Az L+ D-pad Fel-re kiíródik egy lista a többieknek adható parancsokról, ezek a következők lehetnek – zárójelbe írtam, hogy mit kell hozzá nyomni. Tartsd tűz alatt!(A), Állj!(B), Kövessetek!(X), Mozgás!(Y), figyelemfelkeltő vagy elterelő kiabálás(START). Az L+Y-nal szintén ugrani lehet. Az L+B-re az emberünknél lévő tárgyak között tudunk a D-pad Le-Fel irányaival válogatni, kiválasztani valamit az A-val lehet. A tárgyakat használni ugyanúgy, mint a fegyvereket a R-rel tudjuk. Van egy-két eszköz, amiket csak belső nézetben érdemes alkalmazni, ilyen, pl.: a távcsöves puska és a messzelátó is. Rákközelíteni valamire az L+Analóg Stick Le-Fel irányával tudsz. Van még egy fontos gomb az A, ez a hátráláson kívül még egy másik nélkülözhetetlen funkcióval lett ellátva. Nevezetesen, ha valami használható objektummal állunk szemben (jármű, létra, vagy fel akarjuk szedni valamelyik halott hátizsákját stb.) ezzel a gombbal tudjuk használni a dolgokat. Arra azért mindig vigyázzunk, hogy véletlenül se lőjük le saját társainkat – igaz segítségképpen, ha őket céloztuk volna be, a célkereszt pirosra változik. Nos, az irányítás nagyjából ennyi. A Start menü MAP opciójával juthatunk a taktikai térképre. Az L+Analóg Stick-kel görgethetjük a térképet, a bal felső sarokban látható öt kör alakú ikon ezekkel szintén a térképet mozgathatjuk, forgathatjuk, zoomolhatunk rá kedvünk szerint, illetve ha a helyszín több szintből áll ezek között is válogathatunk. A bal oldalon van még tíz négyzet alakú ikon is, ezek különböző parancsokat takarnak (mozgás, őrködés, jelre várás, követés, tárgy és jármű használása, egyhelyben állás, fedezés, támadás, kúszás, és az invertory-ban lévő cuccok használata). Ezek nagyon hasznos dolgok, a Move-val például kijelölhetjük, hogy a többi vagy az akár általunk irányított ember hova menjen. Egyébként egy előre meghatározott parancssort is kiadhatunk az embereinknek, ehhez a képernyő alján látható vonalakra kell a parancsikonokat kiválasztani. Ez a vonal egyébként az időt is jelképezi, tehát annak megfelelően kalkuláljuk be a dolgokat, hogy minden parancs elvégzése bizonyos időt vesz igénybe. Ne felejtsünk el minden parancsot (vagy parancssort) a pipával jóváhagyni.



NÉHÁNY ÁLTALÁNOS ÉSZREVÉTEL

A leírtak alapján valószínűleg mindenki rájött már, hogy ez nem egy esztelen "megyek és lövök" típusú akciójáték, ami szerintem sokakat elriaszt majd a programtól. Nem lehet homlokegyenest nekirontani az ellenfeleknek, mert olyankor csak lemészárolnak minket, lévén, hogy nagyon kevés lövést bírunk ki, akárcsak a nagybetűs életben. Ehhez egyébként az is hozzájárul, hogy baromi nehéz kiszúrni a nácikat, legtöbbször az észlelés megegyezik az első bekapott lövéssel. Nekem gondjaim voltak még a grafikával is, egyszerűen nem értem, egy 128 bites gépen mit keresnek még a 2D-s fák és különböző tereptárgyak. Röhejesen néz ki, amint két texturalap van egymásra merőlegesen ráhelyezve, és ez akar ábrázolni egy 3D-s fenyőfát, az is kiábrándító, hogy egyes objektumoknak (pl.: korlát) nincs vastagsága, ezért ha pont egy vonalba állunk velük, nem látszik semmi. Lehet, hogy PC-n az ilyen hanyag grafikusi munka felett szemet hunynak, de azért a DC verzióban erre jobban odafigyelhettek volna. Ezzel szemben pedig vannak igazán kidolgozott részek is, mint például a kocsiknak még a rendszámuk is olvasható, de az is jópofa, hogy a taktikai térképet egy asztali makett szimbolizálja, és az asztalon ott hever mellette mindig valamilyen fegyver. Mondjuk a belső nézetben olyan randák a fegyverek, hogy egy pillanatra azt hittem a C64-es Boom-mal játszom. A menük alatt hallható muzsika kifejezetten kellemes, igaz a játék közben semmiféle audio élményben nem lesz részünk. Van még egy baromi nagy hibája a játéknak, mégpedig, hogy iszonyatosan sokat tölt, és nem csak a pályák között, de még a térképet is külön a CD-ről tölti be, ami sok időt elvesz, és bizony megakasztja a játék folyamatosságát. (Ezzel kapcsolatban azt kell, hogy elmondjam még, hogy olyan szintű ez a töltögetéses balhé, hogy a fegyverválasztó képernyőn a fegyvereket is külön egyesével töltögeti be. Pedig ennél jóval nagyobb a gép memóriája. Ez van, ha egy PC játékot írnak át konzolra). Kicsit lassú tehát az akció, és egy kicsit jobban is kidolgozhatták volna, akkor talán még játszhatóbb lenne a program.

CSIPI M LEE



HIDDEN & DANGEROUS

TALONSOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ KEMÉNY DOLOG MEGTERVEZNI EGY TÖKÉLETES BEVETÉST ÉS EGYSZERRE TÖBB EMBERT IRÁNYÍTANI ÉLVEZETES

× NÉHA TÚL KEMÉNY, GRAFIKAI BAKIK, ÉS RÖHEJES BELSŐ NÉZET

79%

Külföldről hazatérő ismerőseimtől egy ideje ugyanazt a sztorit hallom állandóan: akármerre megy az ember, a Pokémonok mindenütt ott vannak. Tőlünk nyugatabbra elképesztő méreteket öltött a Pokémon-őrület. A játékboltok teli vannak a jellegzetes kis színes figurákkal, s már a karonülő gyerekek is Pokémonért sírnak – jóformán előbb tanulják meg ezt a szót, mint, hogy anyu vagy apu.

Persze nekünk sem kellett sokáig várni a Pokémonokra. A Dragonballt



ugyan betiltották, de a Pokémon rajzfilm elől nincs menekvés. Az egyik kereskedelmi TV-csatorna jóvoltából már nálunk is felbukkannak szombat, illetve vasárnap délelőttönként ezek a





kedves kis teremtmények, akik máris teljesen elcsavarták a legkisebbek fejét...

A folyamat úgy tűnik, megállíthatatlan. A Nintendo eszelős pénzeket keres a dolgon, mert egyébiránt ha valaki esetleg nem tudná: a Pokémonok nem a rajzfilmből lettek kölcsönözve a játékok számára, hanem épp fordítva történt.

A GAMEBOYOS POKÉMONOK

Röviden megpróbálnám összefoglalni, miről is szól a Pokémon. (Habár nem vagyok a téma szakértője, úgyhogy meglehet, hogy a "vak vezet világtalant" esete forog fenn. A rajongóktól előre is elnézést kérek, ha netán valami marhaságot írnék le.)

Az immár világméretű téboly a Pokémon Red és a Pokémon Blue című kártyás, illetve GameBoy játékokkal kezdődött. A kártyás változatot most hagyjuk, s nézzük csak az utóbbit. A GameBoy – ez talán nem egészen köztudott – a világ legnépszerűbb konzolja, még akkor is, ha csak egy kis hordozható masináról van szó. A Nintendo elsősorban ennek a gépének köszönheti, hogy ott tart ma, ahol tart – szóval a Pokémon sikerében nem kis szerepe van a GameBoy verziónak. A Pokémon videojátékok eredetileg úgy néznek ki, mint egy sima RPG. Van egy karakterünk, azzal scrollozódó háttereken mászkálhatunk, s beszélgethetünk, illetve megküzdhetünk mindenféle figurákkal. Egy dologban tény, hogy nincsen párja a játéknak: nem három vagy négy karaktert irányíthatunk a kaland folyamán, hanem több tucatot. Gyakorlatilag ahány figurával megküzdhetünk, azt mind el is foghatjuk az ún. Poké Ballok vagy magyarosítva Poké Labdák segítségével. Ha elég ügyesek vagyunk, a legyengített Pokémonokat könnyen bezárhatjuk ezekbe a labdákba.

A végcél az, hogy a legjobb Pokémon idomárrá váljunk, s összegyűjtsük az összes fellelhető Pokémont – a Red és a Blue változatban összesen 150 Pokémont lehet elfogni. Tehát mint ahogy a rajzfilmben is mindig egy-egy újfajta Pokémont ismerhetünk meg, úgy a játékban is újabb és újabbakat gyűjthetünk be.

Ahogy az már a szerepjátékokban szokás, a Pokémonok minél többet küzdenek, annál edzettebbek, izmosabbak lesznek. A győzelemhez a kulcs, hogy kitapasztaljuk, melyik ellenfél ellen milyen Pokémont, és milyen támadást érdemes használni – mindegyik figurához tartozik több támadás is. Na meg az is lényeges, hogy időben leváltsuk a csatákban már meggyengült Pokémonjainkat.

A Pokémonok tulajdonságait az határozza meg, hogy milyen típusúak. Tűz, víz, elektromos, mérgező, repülő, és még sorolhatnám milyen fajták léteznek, s ennek megfelelően alakulnak a támadások, illetve, hogy adott támadásokra mennyire érzékenyek adott figurák. (A játék kézikönyvében találhatunk egy összesítő táblázatot.) Most itt természetesen nem fogom felsorolni az összes Pokémont, csupán egy nevet említenék.

Pikachuról gondolom már mindenki hallott: ő a legnépszerűbb Pokémon. A kis kajla fülű sárga gömböc egy önálló játékot is kapott, ami lényegében nem sokban különbözik az előtte megjelent GameBoyos változatoktól, leszámítva, hogy Pikachu már a kezdetektől fogva velünk van, s minthogy őkelme utál a Poké Ballban szorongani, mindvégig ott bandukol emberünk nyomában.

S hogy miért foglalkozunk most annyit a korábbi GameBoyos verziókkal, holott most az N64-es Stadiumról lesz szó? Rögtön érthetővé válik, amint egy pillantást vetünk a játék dobozára.

A TRANSFER PAK

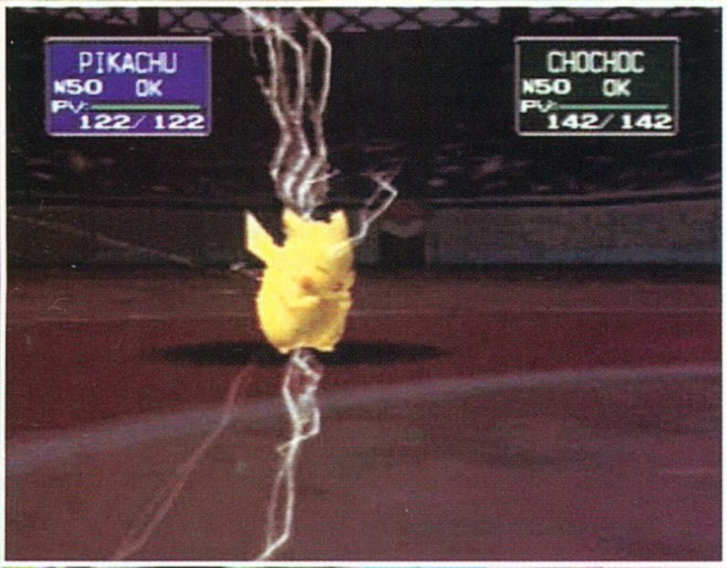
A Pokémon Stadium az átlagosnál egy kissé vaskosabb csomagolásban



kapható, aminek az az oka, hogy mellékelve van egy ügyes kis kiegészítő is. Bár egy linkkábel segítségével már eddig is összeereszthették a "növendékeiket" a Pokémon idomá-

rok, a Transfer Pak nevű új eszközzel immár N64-en is megtehetik ugyanezt. Némileg látványosabb, 3D-s arénákban természetesen, és mint-hogy a Pokémon Stadium kifejezetten csak a csatázgatásokhoz lett kitalálva, kicsit rugalmasabb környezetben.

A legjobb az, ha valamennyi résztvevő játékos rendelkezik egy Transfer Pak-kel: ez esetben mindenki csatlakoztathatja a saját Pokémonjait egy-egy irányítóhoz, és már indulhat is a hajcihő. A dolog akkor válik egy kissé nehézkessé, ha kevesebb Transfer Pak van, mint amennyi játékos. Ez esetben a második (avagy a negyedik) játékosnak előbb fel kell töltenie az adatait az N64-es kártyára, utána a gépet kikapcsolva ki kell cserélni a kazettákat, s csak utána indulhat a játék.

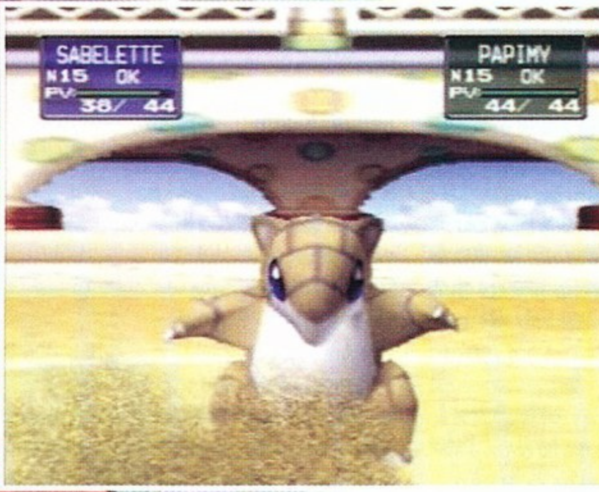




A BEMELEGÍTÉS

Persze lehet mindenféle kiegészítő, vagyis akár GameBoy kártya nélkül is játszani: a gép először leellenőrzi, mi van csatlakoztatva, s ezeknek megfelelően adja be a játékmódokat. A kezdetek kezdetén három játékmód szerepel. A fő üzemmódon, a Pokémon Stadiumon kívül még két másik választható. Ha még csak ismerkedünk a játékkal, érdemes a Battle Now! módot választani, amivel rögtön egy csatába kezdhetünk. A gép által előre kijelölt hat Pokémonból állíthatunk össze egy hármas csapatot, és máris ott termünk egy nagy stadionban.

Nos akkor ennek apropójából vegyük át az irányítást! Roppant egyszerű a dolgunk: amikor mi jövünk, három dolgot tehetünk: támadhatunk az A-val, Pokémont válthatunk a B-vel, végül elfuthatunk a Start-tal. A Pokémonok, illetve a támadások közül a kamera gombokkal válogathatunk. Hogy a támadások milyen jellegűek, és hogy mennyiszer használhatjuk őket, azt az R gombbal tudjuk megnézni – s hasonlóképpen hozhatjuk elő a karakterváltásnál a Pokémonjaink menüjét. Ha netán rossz irányban indulnánk el a menüben, az L-lel visszalépkedhetünk – persze a támadások elindítása után erre már nincs lehetőség.



A második üzemmód az Event Battle. Ezt csakis ketten lehet játszani, s itt már a saját Pokémonjainkat nevezhetjük be a küzdelmekhez. Különböző kupák a szabályai szerint játszhatunk, s többek között még időlimitet is meg lehet határozni.

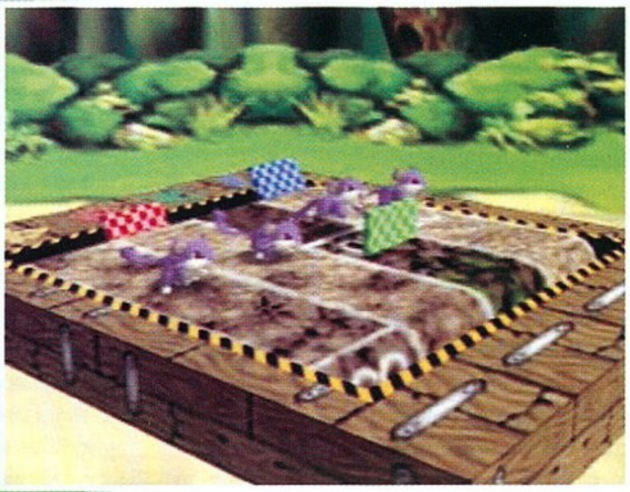
AZ "OLIMPIAI FALU"

Magát a Pokémon Stadiumot indítva a küzdelmek színhelyét láthatjuk felülről – már ha korábban nem hagytunk félben egy játékot, mert akkor egyből folytathatjuk azt.

A Stadionba lépve négy kupa indítása lehetséges, természetesen más-más szabályokkal. A szabályok alatt olyan dolgokat kell érteni, mint hogy milyen szintű Pokémonok indulhatnak a versenyen, milyen nehézségi szintek vannak, stb.

A stadion kívül azonban még hat másik helyszínt is meglátogathatunk. Talán elsőként a Free Battle-t kell megemlíteni, ahol a kedvenc Pokémonjainkkal a kedvenc beállításaink szerint játszhatunk tét nélkül, akár négyen is.

A Gym Leader Castle nem más, mint a legnagyobb mesterek kastélya, akiket a Pokémon Red, Blue, és Yellow részekből már korábbról is ismerhetünk. Valamennyi mesternek három tanítványa van, először velük kell mindig megmérkőznünk. Ha mindhárom mestert legyőztük, elmondhatjuk, hogy mi vagyunk a legnagyobb Pokémon idomár.



A Pokémon Lab csakis azok számára hasznos, akiknek már van saját GameBoyos Pokémonjaik, s hozzájuk megfelelő tárgyak. Összesíthetjük, sőt adhatjuk/vehetjük a Pokémonokat a GameBoy cartridge-okról, illetve azok között.

A legjobb Pokémonok természetesen nem maradhatnak trófea nélkül: a dicsőséglistán, azaz a Hall of Fame-nél a legkiválóbbak szobrait és eredményeit nézhetjük át.

A stadion mellett jobb oldalon egy GameBoyra figyelhetünk fel. Ez a virtuális készülék hasonló, ahhoz, amit valaha Super GameBoynak neveztek, csak most nem Super Nintendoval, hanem N64-gyel GameBoyozhatunk – no persze csak a Pokémon kazettával.

Azonban ami talán még a GameBoynál is érdekesebb, az a Kids Club. Ugyanis ott nem hagyományos értelemben vett Pokémon játékokat találunk, hanem kisebb, ún. mini játékokat – bizonyos Pokémonok főszereplésével. Például van egy verseny, ahol minél gyorsabban egy kutat kell fúrnunk az L-et és az R-et felváltva kell nyomogatva. Vagy van egy másik hol sziklák potyognak, és jól időzítve kell a lárva szerű Pokémonunkat páncélba burkolni. Összesen kilenc különböző verseny közül választhatunk, s amint az a két példából is kitűnik: nagyon egyszerű mindegyik.

A MINTASZERŰ ÁRUKAPCSOLÁS

Azt hiszem az teljesen evidens, hogy a Pokémon Stadium önmagában nem egy nagy játék. Ez csakis a GameBoyos Pokémonnal alkot egy teljes egészet: akkor igazán érdekes a dolog, ha már saját csapattal indulunk a versenyeken. A 3D-s stadionokban természetesen sokkal élvezetesebbek a csaták: miközben egy lelkes kommentátor közvetíti a meccseket, a Pokémonok szakadékokat nyitnak meg, özönvízet varázsolnak, stb – magyarán látványos effektusokból tehát nincs hiány. A kidolgozottabb mozgások által sokkal karakterisztikusabbak a lények és a támadások, de még az is, ahogy a kiütött Pokémonok szédelegnek.

Jóllehet – mint szó volt róla – lehet a kártyával önmagában is játszani, de sztori mód híján nem sok szavatosságot lehet garantálni a játéknak – még azzal együtt sem, hogy az elért győzelmeinkkel itt is begyűjthetünk újabb Pokémonokat. Meg aztán pénzügyileg sem biztos, hogy megéri a dolog. Enyhén szólva luxus megvennünk a Transfer Pakot porfogónak, mert hát az csak természetes, hogy annak az árát is megfizettetik velünk. Mondjuk azt meg kell jegyezni, hogy a kiegészítőt mostanában egyre több más játék is támogatja. Hogy csak egyet említsünk: például a Perfect Dark bizonyos csalásai is csak a segítségével (a GameBoyos Perfect Dark csatlakoztatásával) nyithatók meg.

V.Z.

POKEMON STADIUM

NINTENDO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
TRANSFER PAK

✓ POKÉMON RAJONGÓKNAK KÖTELEZŐ DARAB
× A GAMEBOYOS POKÉMONOK NÉLKÜL FELEANNYIT SEM ÉR AZ EGÉSZ

81%

Szasztok arcok! Állati sok levelet gépelt be a Csipi, úgyhogy nem tökölök, csapjunk a lecsóba. A leveleket erősen meghúzgáltam, mert nem akartak beférni.

Hello 576 szerkesztőség! Immár nem is tudom, hányadszor zargatlak titeket, de ha jönnek új játékok, jönnek az új kérdések is...Miért hagytátok abba a Kód-X-et? (a "nem kifizetődő"-s válasz nem érdekel!) *(Nem kifizetődő! Egyébként ha a kivehető fekete-fehér oldalakra gondoltál, azt jobb ha elfelejted, mert olyan már soha többet nem lesz - CS)*

A Kód-X-et nem hagytuk abba, csak mostanában olyan hosszú leírásokat szültek a fiúk, hogy ki kellett hagynom. Gondolom azt észrevetted, hogy már nem fekete-fehér oldalon vannak a csalások, mivel már a teljes újság színes. A mostani számba viszont már befértek, úgyhogy az újság végén megtalálod. Itt a Csevegő után...

Csipinek van N64-e ??? (A múltkori számból következtetve...) *(Van - CS)*

Kábé ezer N64 tesztet írt már a Csipi, szóval nagyon valószínű, hogy akad neki egy...

3. Most már ezentúl mindig ilyen szép fényesek lesztek? (Borító)

Igen, ez már végleges. Habár létezik matt lakkozás is, ami nekem jobban tetszik, lehet, hogy egyszer kipróbáljuk azt is.

4. Mikor jelenik (jelent) meg a DRIVER 2 PSX-re???

A mostani ECTS-en kint volt, úgy nézett ki, hogy már kész van. Nekem lassúnak tűnt... Pontos dátumot nem tudok.

5. Miért nem írtok mostanság a GameBoy Coloros játékokról? (Van miről!)

Mert kevés a hely és inkább a PS-t meg a DC-t erőltetjük.

6. Mikor jelenik meg kis hazánkban a GBC-s Tomb Raider?

Talán már meg is jelent... Az 576 boltokban 3 hét múlva lesz.

7. Teljesen átalakul a pontozórendszer?

Ennél jobban mint most már nem alakul át...

8. Mennyibe kerül most nálatok egy GameBoy Color (csak azért, hogy bosszantson!)

24990 Forint.

9. Lesz Sillent Hill 2?

Szerintem lesz, de még nem tudok róla semmit.

10. Ez egy kicsit lejárt kérdés lesz, de azért felteszem: az FF7-ben a játék vége felé hol lehet felszedni Midgar kulcsát? *(Bone Village-ben kell kiásnod, de csak azután tudod, hogy beszéltél Midgar kapujában álldogáló manussal - CS)*

11. Fog még lejjebb menni a Dreamcast ára?

Szerintem fog, de sokkal jobban már nem. Már így is marha olcsón hozzá lehet jutni ha utánajársz.

12. Raknátok a kedvemért a Csevibe GBC-s Tomb Raider képeket? (a "raknánk" nem válasz...) *(Raknánk - CS)*

Nem rakunk. Volt már poszter – több is – meg címlap is. Egy időre most elég volt a Tomb Raiderből!

Hát ennyi lenne, illetve lenne egy utolsó kérdésem. Bonus (13): Beraknátok a Recsegőbe? Jut eszembe, kell még Star Wars figura??? Jó irogatást, örökös vad olvasótok: Eddenás. Uuui: A Martin, a Csipi, és az Adam a legjobb tesztelő! *(Csak nem ebben a sorrendben - CS)*

Az utolsó kérésed látod gond nélkül teljesült, de ezt Csipinek köszönd. SW figura kell, de csak a régi fajta. A tesztelők sorrendjét valóban hibásan adtad meg: akárhogy is van, a Csipi az utolsó!

Üdvözlöm a tisztelt szerkesztőséget! Tulajdonképpen az egyik fontos dolog a Parasite Eve, a másik az FF7 Ruby nevezetű tagja lenne. Martinnak igaza volt a PE-vel kapcsolatban. Nekem is a kedvenc játékom momentán. A második végigjátszásban az AK47 segítségével megszereztem mind a hét liftkulcsot és a "Super Tool Kit"-et. Az Original Eve várjon, míg a fegyver és a páncél el nem éri a 999-es szintet. Egyszerű a dolog: porrá akarom alázni azt a szemetet, aki még a hadsereggel is kikezd! Van-e arról híretek, hogy a PE2 mikor jelenik meg és lesz-e belőle európai verzió? Egyébként én is Parasite vagyok! A munkahelyemen több mint öt főt tettem PS rajongóvá! Ilyen dolog volt például a FF7 Ruby esete is! Nem bírták legyőzni! Ennek fele sem tréfa, gondoltam! Ha mód és lehetőség van rá, szeretném megosztani a nagyvilággal a tuti nyerő kombinációt. *(Itt most egy hosszabb fejtegetés jött matériákról és kombinációjukról, de az igazán nyerő dolgot csak én tudom. Pont erről beszélgettünk a Veres Mikivel a múltkor az irodában, és ez még neki is új volt úgyhogy most megosztom a titkot mindenkivel. Szóval az a lényeg, hogy mielőtt megküzdesz a Ruby-val, harcolj valami könnyű ellenféllel a világtérképen, és az egyik embereddel öld meg a két másikat. Az életben maradt embereddel támadd meg a Ruby-t. Miután csak egyvalaki van életben a szörny nem fog futóhomokot kavarni, mert azt hiszi, hogy a halott karakterek már veszélytelenek, és egyből ledugja a homokba a karjait. Ekkor nyomj W-Summonnal egy Hades-Pheonix kombót. Ha szerencséd van a Hades-től lefagy, a Főnixtől pedig felélednek a halott társaid. Három emberrel pedig már gyerekjáték lenyomni. Két dologra kell csak vigyázni: soha ne üsd meg a karjait, mert akkor kihúzza őket, és olyankor már tud futóhomokot kavarni és elsüllyeszti két emberedet. A másik, hogy 3-4 körönként mindig nyomj rá egy Hades-t, hogy lefagyott állapotban maradjon - CS)*

Más téma. Tetszik az újság új formája, szép borító (egyből feltűnt), megújult tartalom. Egy dolog volt kisé fájó, hogy a KÓD-X nem kitéphető. Lehet ez csak az én fejlövésem *(Nem csak a tiéd, de ezen már változtatni az isten sem tud, úgyhogy mindenki törődjön szépen bele - CS)* de több ismerősöm külön gyűjtötte őket lefűzve egy dossziéba. Sebaj, majd valahogy megoldjuk. S. Zoltán, Budapest

Ui: Ha van PE2, jó lenne egy leírás, vagy bemutató. Vagy poszter is! Előre is köszi! A dolgozó nők nevében!

Hehehe, látod van itt PE2 leírás is, meg poszter is, úgyhogy ritka jó napod van! Remélem, hogy a Csipi féle FF7 trükköt tudod alkalmazni, mer valóban ez eddig a leghatásosabb módszer Ruby ellen. A Kód-X azért nem kitéphető, mert amikor újjáalakítottuk az újságot úgy tudtunk megegyezni a nyomdával az árban, hogy az egész újság színes papírra került. Ez azért jó, mert így nem kell kötelezően 4 oldalt kódokkal megtölteni, hanem tetszés szerint változtatható a kódos oldalak mennyisége. Igaz, most néhány számból kimaradt, de bepótoljuk a lemaradást!

Helló, Martin!! Ez inkább számodra fontos, mint számomra, tudod én hűséges olvasótok vagyok és eddig semmi hibát nem fedeztem fel a lapotokban, de most hűű, hát most igen!! Tehát a lényeg: 576 Konzol 23. Szám 12. Oldal: Test Drive Off-Road 3. 576 Konzol 29. Szám 22. oldal: 4x4 World Thropy. Ha megnézed a képeket észreveszed, hogy pontosan megegyeznek ?! Ui: Az 576 Konzol tényleg nagyon király, és eddig semmi más hibát nem vettem észre! Csak így tovább!!! Hűséges olvasótok: Monos István, Budapest

Aranyos gyerek ez a Csipi, csak túl sok füvet szív, vagy elitta az agyát. Nem én cesztem el a dolgokat, hanem az a paraszt kiadó, aki ugyanannak a játéknak a PAL és NTSC verzióját totál más néven adta ki. Mivel én azért nem vizsgálok meg egyenként MINDEN progit (főleg az autósokat nem) azt hittem, hogy ez két különböző anyag. Ráadásul a két játékot nem ugyanaz a tesztelő kapta, ezért még a százalék is eltér a végén, habár nem olyan jelentősen: 11 ponttal. Hiába, "ennyit számít két ember különböző értékelése. Szerintem azért nem olyan nehéz a 75% és a 89%-ból átlagot számítani – na annyit ér ez a misztikus "kétnevű" játék! Azok a sokak, akik a Counter Strike abbahagyása miatt megkönnyebbültek, most újra ehetik a kefét, mert a játékot mégsem hagytam abba!

Kedves 576 Konzol! Már több mint 1 éve hű olvasója vagyok ennek a nagyszerű újságnak. Nagyon jók benne a tesztek, a leírások. Különösen örülök, hogy a tesztelők a saját véleményüket is leírják. 3 kedvenc játékom van: Tenchu, Resident Evil 3, Tekken 3. Azért szeretem ezeket, mert csordultig van vér (habár a Tekkenre nem igazán jellemző), sok izgalom és harc van, egy kis brutalitással fűszerezve. De én gondolom hogy a Resident Evil 3-ról az újság olvasóinak is ugyanaz a véleménye: szörnyű. Nagyot csalódtam a játékban. Az a baj (szerintem), hogy nagyobb hangsúlyt fektettek a városra, egyéb helyszínekre és a zombikra, mint magára a történetre és a tennivalókra. Jillt is úgy öltöztették, mintha kirándulni menne a pokoli városba. Nagyon idegesítő már a vége felé, hogy a nagy batár Nemesis állandóan Jill után koslat. *(Hát nem erről téptem én is a számat, persze az olvasók nagyobbik felének nem esett nehezére elküldeni engem a p...pizzériába - CS)* Ez a játéknak nevezett valami nem érdemel több említést levelemben. Ezennel zárom levelem. Köszönöm, hogy megtiszteltél azzal, hogy elolvastad levelem. Zeszty Madaryasról. Ui: Szerintem szép név a Martin! *(Tudja a rák - CS)*

Örülök haver, hogy megosztottad velem a gondolataidat a Resident 3-ról. Csipinek is, nekem is ez a véleményem. Aki meg másképp gondolja, az általában megszállott Resident rajongó, és ha kiadnának egy Mario Kart-szerű gokartos állatságot Resident szereplőkkel és Racoon city pályákkal, azt is az egekig magasztalnák. Baromság egy játékot a neve miatt szeretni, és ugyanígy baromság egy jó név mögé véget nem érő, erőtlen sorozatot bújtatni. De tudod az a sok megszállott a világon, aki az elő két rész után megvette ezt is, cseszett sok pénzt tett a kiadó zsebébe. A cégeknek meg ez a lényeg. Hadd szívjon a vásárló...Ja, hogy tetszik a Martin név? Ne dicsérj, elpirulok...

Nem szeretem a sajtot hagymával. De almával se. Csácsumicsá

Nyalábollak. Én a pacalt útálom, a velőt meg szeretem, de a velős pacalnál undorítóbb kaját nem tudok elképzelni. Ha apám gyerekkoromban nem főzött volna havonta egyszer pacalt, és nekem nem kellett volna sírógörcsben fetrengenem a szagtól, akkor talán most megenném a pacalt. A sajtot viszont karmolom, almával is meg hagymával is. Inkább mint a velőt almával.

Tisztelt 576 konzol szerkesztősége. Engemet Törőcsik Mari vagyok, és nagyon szeretem az önök újságát. Épen körhintán forgok. Épen most a nyári összevont számát olvasom. De aszt hiszem van egy kis baj. Aszt hjiszem rókázni fogok. Bö.. bö.. böeee. Töröcsik Mari

Kedves Tökömcsik Mari. Én Soós Imre vagyok, és a körhinta alatt állok. Ne tessék rókázni...Vazzeg pont nyakon tetszett kapni. Mari néni, minek ül fel, ha nem bírja? Ott van inkább a céllövölde.

Szia Martin! Ha nem lennék férjes asszony, megkérném a kezed. *(Te nem vagy magadnál -CS)* Csak az tart vissza, hogy nem vagyok híve a bigámiának. Egyébként hozzám jönnél? Kb. 80% esélyem van ara, hogy az USA-ból tegyek szert egy PS2-re. Szerinted megéri kintről hozatni egyet, vagy várjam meg amíg itthon is piacra dobják? Mivel a cikkedben (Konzol 2000. június) azt írtad (igaz, csak zárójelben), hogy szívesen hazahoznád, ezért gondolom, nem túl lehet nagy különbség az amerikai és az európai verzió között, amennyiben létezik egyáltalán ilyen. A tranzakcióra egyébként 2000 karácsonya előtt nem fog sor kerülni.

Az európai és amerikai PS2 tudása között nem lesz különbség. A japántól annyiban különböznek, hogy az első szériás japán gépeknél a DVD szoftver a memóriakártyán volt és ez állítólag állandóan beszart. Ez most bekerül majd a gépbe.

Véleményem szerint akkor hozass az USA-ból gépet, ha a jövőben játékot és DVD filmet is tudsz hozzá onnan szerezni, vagy ha már nem tudod megvárni az európai premiert, ami november végén lesz – ÁLLÍTÓLAG (szerintem csúszik). Az NTSC játékokkal ugyanis kompatibilitási problémák lesznek. Az mondjuk biztos, hogy rövidesen meg tudják majd chipezni a gépeket, hogy minden típusú játékot és minden régiókódos DVD-t is le tudjanak játszani – de ezt ki kell várni. Ne siesd el, de ha van rá pénzed, ami máshova nem kell, akkor hozass nyugodtan! Előbb-utóbb úgyis meg tudják oldani a PAL-NTSC problémát ugyanúgy, mint a PS-nél.

A Spyro 2. tényleg CSAK 100%ra teljesíthető? Mert ha igen, akkor nagyot csalódtam benne. Főleg azután, hogy az elsőt megfeszített csapatmunkában is legfeljebb 97%ra tudtuk megcsinálni. A csapat egyébként 7 tagból állt. Miért van az, hogy egy program második része az esetek többségében sokkal könnyebb, mint az első volt?

Spyro ügyben nem tudok segíteni neked, mert az a játék nekem soha nem tetszett igazán, tehát nem is küzdöttem vele. A folytatások általában azért gyengébbek (tisztelet a kivételnek), mert elfogy a készítők ötlete. Plusz néha egy-egy játékot mondjuk 2 évig is fejlesztenek, de a folytatásra már csak maximum fél évük van, de néha még annyi sem.

De komolyan: tetszik ez a lap, az utolsó betűig el szoktam olvasni. Boldogult gyermekkoromban engem arra tanítottak, hogy ha valami értékeset kap az ember, azt illik megköszönni. Martin, KÖSZÖNÖM! Csak így tovább! Kalocsai Tünde, Diósgyőr

Tünde, az első kérdésedre még nem válaszoltam. Ha küldenél egy képet magadról, könnyebben menne a döntés. Nem vagyok házasságpárti, de hát ki tudja?

Helló Martin és 576 team! Kezdem azzal, hogy az újság nagyon jó, az összevont szám pedig egyenesen szuper lett! 46 oldalon nyomjátok és még mindig csak 576 forintért. Dicséretre méltó teljesítmény, már csak azt is mert én sejtem, hogy mekkora munka *(Munka? Milyen munka? - CS)* áll e produktum mögött. A változtatások jót tettek az 576 Konzolnak – ez főleg a külső megjelenítést illeti. Egy valamit azonban hiányolok: a Kód-X-et. Remélem a következő számban újra lesz, mert így nem teljes az összkép. A régi fekete-fehér kivonat nyerő volt, és szerintem ismét az lenne!

Egy másik levélírónak épp most gagyogtam el, hogy nem lesz több fekete-fehér Kód-X, de azt nem értem, hogy ugyanazt már megcsináltuk színesben, az miért nem jó? Egyébiránt nem azért maradtak ki a csalások, mert nincs fekete-fehér oldal, hanem azért, mert másra kellett a hely.

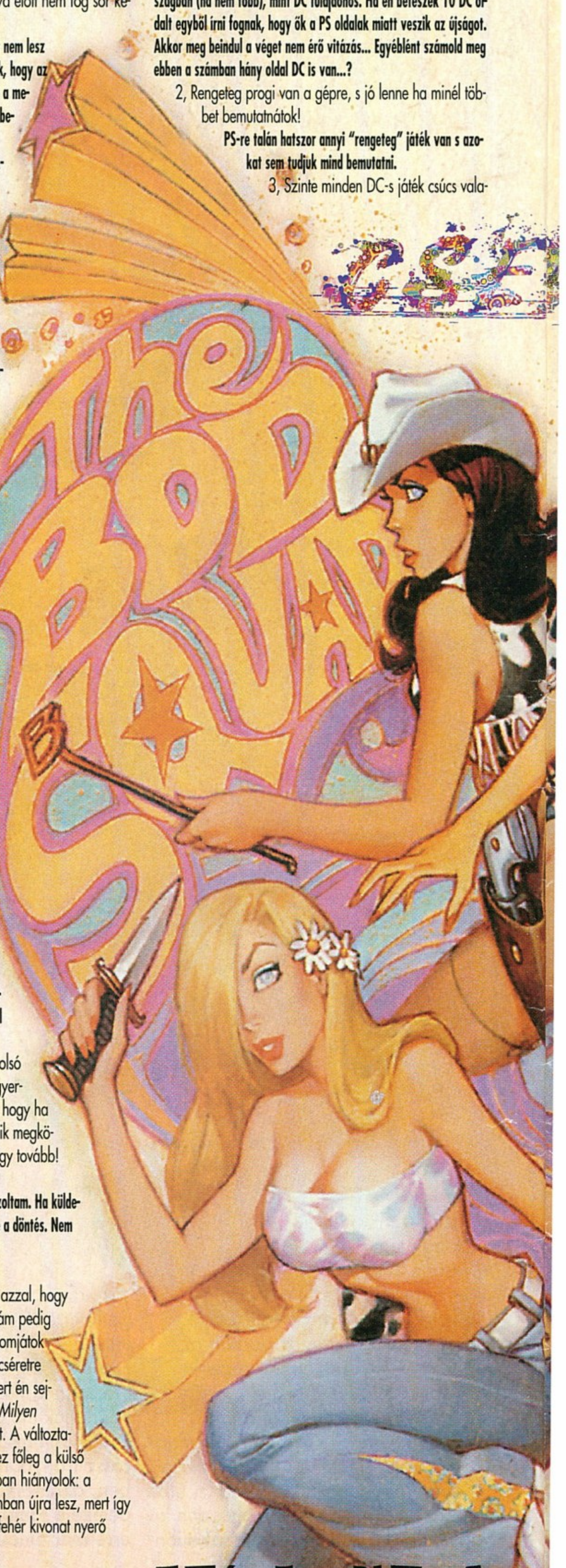
A másik dolog, amit megemlíteném az már a játékokkal, leírásokkal kapcsolatos. Nagyon jó, hogy van Sega rovat is, de véleményem szerint kevés a 4 oldal. 8-10 oldal már korrekt lenne, indokaim pedig az alábbiak: 1, Ha valaki mondjuk csak a Dreamcast-os progik miatt veszi a Konzolt, az négy oldalnál mindenképp többet érdemel. Azt hiszem ha kiadok egy összeget, rendszeresen ráadásul egy újságért azért elvárom, hogy az legyen benne, amiről olvasni szeretnék.

Attila, ez az istenverte DC téma már kezd az idegeimre menni. Komolyan mondom, nem hiszem el, hogy hónapokig kellet a N64-PS cikkek arányával foglalkozó anyázó és okoskodó levelekre válaszolnom, végre elmúlt és most kezdődik a DC-PS mizéria. Könyörögve kérlek, bízd már rám, hogy milyen arányban teszek be játékokat a különböző géptípusokra. Még mindig 10-szer annyi PS tulajdonos van ebben az országban (ha nem több), mint DC tulajdonos. Ha én beteszek 10 DC oldalt egyből írni fognak, hogy ők a PS oldalak miatt veszik az újságot. Akkor meg beindul a véget nem érő vitázás... Egyéblént számold meg ebben a számban hány oldal DC is van...?

2, Rengeteg progi van a gépre, s jó lenne ha minél többet bemutatnátok!

PS-re talán hatszor annyi "rengeteg" játék van s azokat sem tudjuk mind bemutatni.

3, Szinte minden DC-s játék csúcs vala-



milyen szempontból (és nem csak a látvány miatt). Hihetetlennek tűnik, de az ember azt sem tudja melyiket vegye meg a jobbnál-jobb anyagok közül!

Amellett, hogy a napnál is világosabb: nemrég lettél DC tulajdonos, és kicsit el vagy szállva, enyhén túlzásnak tartom a "szinte minden DC játék csúcs" kijelentésedet. Mihez képest csúcs? A GameBoyhoz képest? Mert ahhoz képest csúcs. De a többi DC játékhoz képest azért egyáltalán nem. A DC progik között is csak minden ötödik jó, minden tizedik kiemelkedő. De engedj meg egy kérdést: te annyira mocskos módon tele vagy pénzzel, hogy azt se tudod, melyikeket vedd meg? Naa ne mááár... Szerinted én teljes hülye vagyok?

4, Belátható időn belül a Dreamcast nagyon el fog terjedni, és ebben a PS2 sem fogja gátolni. Ugyanis jelen állás szerint, szerintem a PS2-nek esélye sincs a DC-vel szemben. Aki ért hozzá és benne van a témában fogja tudni miért, mely dolgok miatt.

Na, megint egy dodonai jósnő. Elárulnád, hogy mire alapozod a PS2 esélytelenségét? Az ismerőseid közül (beleértve téged is) ki látott már amerikai NTSC-s vagy akár PAL-os gépet? Ki játszott már azon a 6-8 japán NTSC játékon kívül mással? Mert én játszottam és elég sokat láttam is az E3-on meg az ECTS-en és nem egy olyan van köztük, amely már magában eladja a masinát. 2001-ben pedig, amikor igazán beindul a gépezet lefogadom, hogy jelentősen meg fognak ugrani az eladások. Nem beszélve arról, ha már mindenki tisztában lesz vele, hogy a PS2 is megbuherálható. Akkor azért nem lesz rossz 90 rongy körül venni egy Sony DVD lejátszót, ami minden régiókóddal megbirkózik plusz olyan állat játékok lesznek rá, mint a Metal Gear Solid 2 – amihez képest a létező összes DC játék kimenős papagáj.

Sokakkal ellentétben megtartottam a Playstation-t is, néhány olyan ígéretes anyag miatt minta a Vagrant Story, a Legend of Dragon vagy a Final Fantasy 9. Megvallom engem már csak ezek a komolyabb "játékok" érdekelnek PS-re. Szóval a lényeg emeljétek meg a Sega DC leírások számát.

Ha téged tényleg csak ezek a komoly anyagok hoznak lázba, áruld már el, hogy melyik DC játék hasonló ezekhez komolyságát tekintve? Mert szerintem egyik sem. Kivéve a Code Veronica. Bízd már rám, tudni fogom, hogy mikor miből mennyi oldal kell. OK?

Persze ez magával vonja azt is, hogy több embert kell a téma mögé állítani. Üdvözlettel: Endrődi Attila, Szentes. Ui: örülnék ha levelem bekerülne a csevegőbe, szeretném ugyanis tudni, más olvasók milyen véleményen vannak az említett témákkal kapcsolatban. Nagyon megköszönném!

Jelenleg a Csipi és a Vári Zoli nyom DC teszteket, de a héten vett egy gépet a Veres Miki is. Ennyi ember elég lesz? Remélem a következő leveled arról fog szólni, hogy legyen DC játék a címlapon. Ja, és be is kerültél, úgyhogy nagyon szívesen!



Szasztok! És szasz Martin és az egész 576 team. Az újság király és a tesztelők is. Az E3-ról amit írtál Martin nagyon király volt. (Gondoltam is, ha ott lehettem volna én lennék a világ legboldogabb embere) És a Csipinek szeretném üzenni, hogy nehogy belepiszkáljon a levelembe, ha bekerül a csevibe. *(Isten őrizz - CS)* A multkori muksinak igaza volt a Syphon filter 2-vel kapcsolatban. Tényleg kib****** jó játék, és nem is nehéz. Mikor te megírtad az a cikben én már rég túl voltam rajta.

Figyuzz, 15 éve játszom, 10 éve szerkesztek újságot. Öregszem. Nekem nehéz volt. Amikor én annyi idős voltam mint te, nekem is két napig tartott minden progi.

Múltkor is megvettem a Metal Hammert de az sem volt képes feldobni mint a Konzol!!! Egyébként mért van az, hogy te sokkal kevesebbet tesztelsz Martin mint a többiek. Mert én sokkal szívesebben olvasom a te tesztelésedet, mint például a Csipiét. He he he!

Nem tetszenek igazán a játékok. Elhatároztam, hogy csak azokról írok, amelyeket tényleg kiemelkedőnek találok. Azért van itt ez a csomó jó tesztelő gyerek – kivétel a Csipi, – hogy dolgozzanak!

Kérdés: ti milyen zenét szerettek Martin? Egy párotokról tudom hogy nem a tuc-tuc zenét.

Mindenki egyöntetűen Zámbó Jimmy rajongó, én nem. A Csipi például a koncertjeire is elmegy, még a cikkeit se írja meg időben, ha a király zenél. Én Depeche Mode, Marilyn Manson és Modern Talking kedvelő vagyok. Ne kérdezd miért és ne is próbáld megérteni...

Bocs Csipi, de milyen név az hogy Csipi M Lee? *(Több fokkal jobb, mint a Csősz "metál" Lajos - CS)* Éljenek a konzolosok és a metálosok. KONZOL RULES! Csősz "metál" Lajos, Székesfehérvár

Azért nem volt Kód-X, mert mindenki, aki megírhatta volna Zámbó Király koncertjén volt. Én nem voltam, de nem is írtam. Éljenek a rockerek!

Helló Martin és 576 konzol! Jó az újság már elég régóta veszem. Nincsen vele semmi bajom, csupán az hogy túl kevés oldalas.

Ha az oldalszám a lényeg, akkor van a piacon más újság is, melynek témája hasonló és több oldalas is. Vedd azt!

Már az 5. levelemet írom, és ha ez sem kerül be a csevegőbe én feladom. Senki se írjon az újságnak úgyse rakják be a leveleiteket.

Te, szerinted azokat a leveleket amik eddig a Csevegőben voltak ki a halál írta? Habár kezdem úgy érezni, hogy te nem vagy egy kifejezetten figyelmes újságolvasó. Miért? A kérdéseidből gondoltam...

1. A Driverhez tudtok valamilyen kódot? 2. Warcraft 3 mikor jelenik meg ps-re? 3. Szerintetek a Rally Championship jó játék? 4. PS2 oldalak mikor lesznek?

1 – Ha tudunk, már rég leközöltük. Olvasd át a régi számokat. 2 – Még PC-re sem jött ki, akkor meg honnan tudjam? 3 - Olvasd át a régi számokat. 4 – Ha már lesz PAL PS2.

Ui: Lenne egy nagy kérésem: azt az újságot amiben a Driver-ről írtatok küldjétek el nekem mert azaz újságom valahogy elkeveredett.

Te, ha előfizető vagy, miért csak most jutott eszedbe, hogy nem kaptál újságot? Vagy csak elvesztetted? Szerinted mi vagyok én, Róbert bácsi? Rendeld meg a csomagküldő szolgálattól!

Csá Martin! A duplaszámmal kapcsolatban szeretnék egy kis történetet elmesélni. Ugyebár most volt az EB nemrég, amin én HOLLAND párti voltam. Történt ugyanis kerekegyházán (kis falu Bács-Kiskunban) a dolog (Június 29-én este) amikor a Holland- Olasz meccsen kiestek a kedvenceim. Lesújtó élmény volt számomra, nem is tudtam aludni. Másnap rövidnadrágot akartam venni, hogy legalább a pénzköltés öröme felvillanyozzon. Egy életképeset sem találtam! Kedvszegetten kullogtam ki abból a kecskeméti bevásárlóközpontból (nincs reklám), amikor is megláttam egy újságost. Gyorsan utána számoltam a dátumnak, felcsillant a szemem – itt a KONZOL ideje. Egyszerűen fenomenális, az eddigi csúcs.

Itt a bizonyíték, hogy a Konzol alkalmas a rosszkedv elűzésére, és még rövidnadrágként is jól funkcionál!

Nem csak PSX-es csajok vannak. Az én babám pl. semmiképp nem cserélné el a klaviatúra+egér kombinációt Dual Shockra. Ő PC párti én PSX kedvelő vagyok. Küldök róla képet, ha szeretnétek csorgatni a nyálatokat, mert nem csak játszik, extraként nagyon szép is. (Adriennek hívják.) Éljen a KONZOL-VILÁG!! Szegasztok! SZ. Ádám, Orosháza

Ádám, az én babám meg Gucci és Fendi párti – például a táskája és a szemüvege árából akár PS2-t is vehetett volna, mert azzal legalább játszani és DVD-zni is lehet. És ő is szép. Mindez azonban nem zárja ki, hogy a nyálam a tiedre csorgassam! Küldj egy jó képet az asszonyról, benyomjuk Csevegő illusztrációnak. Akkor aztán híres lesz a kisasszony! Ez a Csipi ötlete volt, aki szexmániás...

Hello mindki. Azért írok nektek, mert unatkozom. Kérdezek mondjuk Mártintól. Tényleg olyan jó a Tenchu 2 mint azt ahogy mindenki mondja?

Én akartam írni a Tenchu 2 tesztet. Fél nap játék után pánikszerűen hívtam a Veres Mikit, hogy írja meg ő. A többit kitalálhatod.

Ja meg a haverok mondják, hogy mért van az, hogy mért nem válaszoltok a levelekbe azon kérdésekre, amik nincsenek megszámozva?

A te kérdéseid meg vannak számozva? Ennyit a haverokról... Keress újakat!

Tényleg milyen játékok azok a: Dracula Resurrection, In Cold Blood, Mortal Kombat Special Forces? A haverjaim halálra dicsérték sőt, állítólag az a In Cold Blood még a MGS-t is veri.

Mondom, hogy dilinyósak a haverjaid! A MGS-ot az ICB-al összehasonlítani annyira baromság, mint Carmen Elecrát Nyertes Zsuzsával – mindketten Playboy nyuszik voltak, csak Carmen az USA-ban, Zsuzsika meg nálunk. A többit hagyjuk...

Lenne még egy fontos kérdésem: Hány évesnek kell lenni, és what's the crab-ot kell csinálni ahoz, hogy valaki tesztelő lehessen nálatok? Na asszem ennyi, na csá. Ui: Ti mikor tesztelitek le a Colin McRae Rally 2-t? A haverommal tagadtam, hogy többet kap mint 90%, vagy annyit. KOUDELKA, Buda POST

Teszteltük, 92%-ot kapott, vesztettél. A tesztelőség nem életkorhoz van kötve, hanem sok minden máshoz. Most éppen tele vagyunk.

Sziasztok 576 konzol T. Szerkesztői! Martin kezébe. A nevem: Tamás – Nagy Tamás – és szeretnék kérdezni egy-két számomra fontos dolgot Martintól a konzolokhoz értők fő istenétől-gurujától, napistenétől. (Aki sohasem árulja el a nevét nekünk)

Szerintem te akarsz valamit, azért hízelegsz ennyire.

Mindenek elött szeretném leszögezni ezeket a sorokat nem azért írom mert szeretném viszont látni a csevegőben (szeretném viszont látni a csevegőben) pusztán azért mert értelmes és intelligens válaszokat szeretnék kapni a kérdéseimre egy olyan embertől akinek kiváncsi lennék a véleményére. S aki sohasem árulja el a nevét nekünk.

Ez aztán volt egy mondat! Sokáig birkóztam vele, a Word meg minden második szót aláhúzott.

Valamelyik nap a melóból hazajövet megpillantottam az eggyik könyvesnél egy keskeny nem túl vastag könyvet Billről. A könyv boritóján nem volt semmi rendkívüli semmi pompa semmi cicoma meg ilyesmi. Csupán Bill Gates feje virított vidáman. Szinte bele sem olvastam de megvettem (utolsó példány) pont akkor kaptam meg a fizumat melyből 1590Ft-ot le is perkáltam az ipsének. *(Inkább egy helyesírási kislexikonba kellett volna befektetned - CS)*

Mocsok vagy Csipi, hahahaha.

A könyv arról szól (de ebbe most nem akarok részletesen belemenni) hogyan is lett a világ legpénzesebb embere Billi. Kezdtem olvasgatni a könyvet mikor rájövök – villanás – vastaps stb. micsoda üzlet is a számítástechnika. Gondolkozom is nagyon ezen a számítógép szisztémán, hogy be kéne erről tanulnom meg ilyesmi.

Te ez mikor volt, mert ha mostanában, akkor elég későn kapcsoltál! Mit is írtál az előbb – "valamelyik nap" – na, akkor tényleg lemaradtál kissé!

El is mentem egy ilyen irányú sulajba a neve valami: Számolk. De nem volt ott a főtyütyűrű. S most jössz be te a képbe Martin a konzolokhoz értők fő istene guruja és egyben az az ember is aki sohasem árulja el nekünk a nevét. De mivel én viszont a konzolokkal szeretnék foglalkozni a playstationom által. De nem hallottam külön isiről ami konzolokkal foglalkozik. Te sem tudsz vagy ti sem tudtok estleg kedves csevi olvasók?

Drága barátom a konzolozást nem lehet iskolában tanulni, csak a helyesírást meg a fogalmazást – ez a tesztelőség egyik alapfeltétele.

Szent ég de megrémültem édesanyám játszik éppen míg irok valami szar NTSC-és gagyi Ballisticcel "azt" hiszem nem tud 70 fölé közben 80 a rekordja. Hoppá most meg vállfókot vert le. Na mindegy ez van.

Te, a "vállfók" az "vállfák" akart lenni? Vagy lehet, hogy ez a béna Csipi gépelt el valamit? Akkor bocs.

A lényeg az ti hogyan csináljátok igaz ti tesztelők vagytok de éretségi biztos kell nem?

Nem kötelező – szerinted a Csipinek van? Ha meg van, akkor a ecseri piacon vette...

Apropó: Peti hova tünt mi az a kis malőr – nekem hiányzik na nem úgy. Zárszóként annyit, hogy egyesek szerint a Dreamcast fog jobban befutni a PS2-nek amúgy is szar, a DVD-je se valami fenomenális. Bár voltaképp tök mindegy hiszen úgyse tudnám megvenni eggyiket sem sajnos, bár a belem majd kiszakad de akkor sem megy a fene egye meg. Na majd Hawai-ba.

A Bagó Peti ügye magánügy, úgyhogy nem beszélhetek róla. A PS2-es véleményedre inkább nem is reagálnék.

Igaz nem mondtam az elején azt mennyire szuperek is vagytok meg minden – de csak azért mert gondoltam ez olyan természetes, hogy nem is kell megemlíteni meg amúgy is megteszi ezt másik 300 olvasó akik valamilyen játékról szeretnének megjelenési dátumot. Búcsúzóúl egy-két játék megjelenését szeretném megtudni (ha-ha). – in cold blood – chase the expres – Driver 2 – Dino 2 – Galerians és végül Alon in Dark 4 üdvözlettel és néhol egy kis tisztelettel: Nagy Tamás

Megjelent – megjelent – nem tudom – megjelent – megjelent – nem tudom.

UI Apropó a szerkesztőség tagjain nem söpör néha végig akkora erejű adakozási érzelem hullám, hogy küldjetek egy Dreamcastot ajándékba szeretett olvasótoknak jelen esetben szerény személyemnek. Bár már előre sír a szemem a másik meg nevet a főnők válaszán. Nevetni azért mert biztos elég intelligensnek és szórakoztatónak találta *(Inkább szórakoztatónak mint intelligensnek - CS)* a levelem, bár ezzel sokan igy vannak. A másik szemem meg azért sír azért zokog mert biztos hogy Dreamcastot én tőletek ingyen én nem kapok. Rendszeres olvasója vagyok az újságnak s talán egy-két számot leszámítva megvan mind egytől eggyik. Egy ujságnak melynek a főszerkesztője sohasem el a nevét nekünk. UUI- Tényleg miért nem?- Még nekem sem- nincsenek sem alvilági kapcsolataim – a fenébe meglőttek s nem szoktam... Martinokat ebédre elfogyasztani. Csupán egy Budapesti srác vagyok tollal a kezében akinek van egy playstatione egy Dreamcastot szeretne és Szent Martinunk teljes nevét. (és ezt vegyétek szó szerint – mivel egy régi eldugott képén megláttam a feje tetején a glóriát.) Búcsúzom, üdv: egy Budapesti srác tollal a kezében...

Gondoltam már az elején, hogy valamit akarsz majd, azért vagy ilyen TÚLZOTTAN kedves. Te, ugye ezt a Dreamcast dolgot nem gondoltad komolyan? Ne haragudj, de nem tudunk pont neked egyet ingyen küldeni. Már 6 darabot kiküldtünk más olvasóknak, akik sokkal szebb és kedvesebb leveleket küldtek nekünk. Sajnos lemaradtál, de fel a fejjel, jövőre 10 PS2-t küldünk majd szét – az egyik szerencsés te is lehetsz, ha sok kedves levelet küldesz és minden számunkat megveszed!

Hát ennyi volt. Az utolsó levélről eszembe jutott egy király dolog – van nekem 2 db isteni fekete PlayStation 2 pólóm. Ugy döntöttem kisorsolom! Az a két emberke fogja megnyerni, aki a legkedvesebb, legaranyosabb, legajnározósabb, legnyalósabb levelet írja nekünk. Ne fogjátok vissza magatokat – aki engem halálra dicsér, az eséllyel indul a polóért!

Marti

PLAYSTATION

MICRO MANIACS

Speckók maximum energiánál

Az Otions képernyőn válasszuk ki a Secret Options pontot, tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Négyzet, X, R1, Kör, Fel, Négyzet, Le, Fel, Le, X, Négyzet.

Motion Blur (elmosódott) mód:

Az Otions képernyőn válasszuk ki a Secret Options pontot, tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Háromszög, Kör, Jobb, Háromszög, Fel, Jobb, Kör, Fel, Négyzet.

Az ellenfelek intelligenciájának megnövelése:

Az Otions képernyőn válasszuk ki a Secret Options pontot, tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Kör, Fel, Háromszög, Kör, Bal, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Le.

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Az összes kocsi behozása: úgy iratkozzunk fel a játékban, hogy "allporsche".

GEKIDO

Deformált mód

Érjünk el elég magas pontszámot, s a highscore listába írjuk be: DEFORMANIA. Ezután menjünk az Options menübe, és kapcsoljuk be a Deformed Mode-ot.

Csontváz mód

Érjünk el elég magas pontszámot, s a highscore listába írjuk be: BONECRACK. Ezután menjünk az Options menübe, és kapcsoljuk be a Skeleton Mode-ot.

N-GEN RACING

Mindent megnyitni

A játék kezdetekor üssük be: R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1.

Bonusz gépek

A játék kezdetekor üssük be: R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.

400 millió credit

A játék kezdetekor üssük be: R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1.

ARMY MEN: WORLD WAR

Pályaválasztás

A főmenüben tartsuk lenyomva az R2-t, utána pedig az R1-et, majd ugyanebben a sorrendben eresszük el őket. Utána az L2-t és az L1-et tartsuk lenyomva, illetve eresszük el őket, végül pedig nyomjuk le Kört és a Négyzetet.

Láthatatlan játékos

A főmenüben nyomjuk be: R1, L1, X, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, R1, Kör.

Az összes fegyver megnyitása

A főmenüben nyomjuk be: X, X, Háromszög, Kör, Fel, Fel, Le, Négyzet, Háromszög.

NIGHTMARE CREATURES 2

Átmenni a falakon

A főmenüben tartsuk lenyomva az L1+R2+Kör+Négyzet kombinációt, és nyomjuk le a Selectet. Ha jól csináltuk, egy üzenetet kell látnunk.

Cheat menü

Pauzáljuk le a játékot, utána tartsuk lenyomva az L1+R2+Kör+Négyzet kombinációt, és nyomjuk le a Selectet. Egy csaló menü fog megjelenni.

Az ellenség energiájának a kijelzése

A cheat menüben nyomjuk le egyszerre: L2+R2+Négyzet+Select.

Egy ütéstől halál

A cheat menüben nyomjuk le egyszerre: L1+L2+R1+Négyzet+Select.

Pályaválasztás

A cheat menüben nyomjuk le egyszerre: L1+R2+Kör+Négyzet, majd nyomjunk egy Balt vagy Jobbot.

Örökélet az ellenfelek részére

A cheat menüben nyomjuk le egyszerre: Négyzet, Kör, Select.

Örök continue

A cheat menüben nyomjuk le egyszerre: L1 + R2 + R1 + Select.

Végtelen powerup

A cheat menüben nyomjuk le egyszerre: L1 + R1 + Select.

Örökélet az egyjátékos módban

Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva az L1+R2+Négyzet+Kör kombinációt, és nyomjuk le a Selectet.

GRIND SESSION

Az összes szint megnyitása

Pauzáljunk játék közben, és üssük be: Kör, Fel, Le, Négyzet, Háromszög.

Az összes trükk megnyitása

Pauzáljunk játék közben, és üssük be: Le, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb.

TEST DRIVE 6

Attól függően, hogy milyen névvel iratkozunk be a játékba, különböző cheateket aktiválhatunk.

«private »Név	Csalás
AKJGQ	$6,000,000
DFGY	Az összes kocsi
ERDRTH	Az összes pálya
CVCVBM	Az összes "Quick" pálya
QTFHYF	Rövidebb Pályák
OPIOP	Az összes "Challenge"
FFOEMIT	Az ellenőrzési pontok kikapcsolása
RFGTR	A Bomber mód megállítása
NOEMIT	Az ellenőrzési pontok bekapcsolása
OCVCVBM	Nincsenek "Quick Race" pályák

HOGS OF WAR

Pályaválasztás

Válasszuk ki az egyjátékos módot, majd az új játék kezdését. Válasszunk egy csapatot, és nevezzük el őket MARDY PIGS-nek. Amikor a Start Mission-nel megkezdenénk a küldetést, megjelenik a pályaválasztás képernyője.

Az FMV bejátszások megnézése

Névnek a következőt írjuk be: PRYING PIGS

Bonusz FMV bejátszás

Névnek a következőt írjuk be: WATTA PORK

TOMBI 2: THE EVIL SWINE RETURN

A cheat mód aktiválásához a főmenüben tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és nyomjuk be: Kör, Háromszög, Négyzet, X. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk, s mehetünk az Options képernyőhöz...

COLIN MCRAE RALLY 2

A "Create New Driver Profile" képernyőn (vagyis ahol a soförünket benevezzük) üthetjük be a következő kódokat, amiket aztán a Cheat opciós képernyőn lehet be- és kikapcsolni.

«private »Kód	A hatása
ONECAREFULOWNER	Az összes kocsi
HELLOCLEVELAND	Az összes pálya
COOLESTCAR	Ford Puma
JIMMYSCAR	Sierra Cosworth
JOBINITALY	Mini Cooper
OFFROAD	Lancer Road Car
RORRIMSKART	Tükrözött pályák
GREATBALLSOF	Lövöldözhető tűzlabdák (Arcade módban)
NEURALNIGHTMARE	Agresszív CPU kocsik (Arcade módban)
RUBBERTREES	Ruganyos ütközések (Time Trial és Single Stage esetén)
EASYROLLER	Monster Truck kerekek (Time Trial és Single Stage esetén)
MOONLANDER	Csökkentett gravitáció (Time Trial és Single Stage esetén)
ROCKETFUEL	Turbó mód (Time Trial és Single Stage esetén)
PRUNEJUICE	Gyorsabb játék (Time Trial és Single Stage esetén)

DIGIMON WORLD

Cheat mód

Indítsunk egy új játékot. Miután az FMV bejátszás véget ért, tartsuk lenyomva a Háromszög+Négyzet+Kör kombinációt. Egy menü jelenik meg ekkor. Engedjük el a gombokat, és nézzük meg az inventoryt. Etessük meg a Digimonunkat valamivel. Akár kell neki a dolog, akár nem, gyorsan nyomjunk egy Háromszög+Négyzet+Kör kombinációt. Attól függően, hogy mit etettünk meg vele, különböző szörnyetegekké fog változni. Ha netán nem tetszik a végeredmény, az átváltozás után nyomjuk le újra a Háromszög+Négyzet+Kör kombinációt, és valami mást "tálaljunk fel".

TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

Pályaválasztás

A Load/Save menüben tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: Fel, Le, Négyzet, Fel, Le, Négyzet, Fel, Le, Négyzet, Le, Fel, X.

Irodai elemek (a pályaszerkesztőben)

A pályaszerkesztőn belül válasszuk ki az Edit Mission-t, majd menjünk rá a New Mission-ra. Ezután tartsuk lenyomva az L2-t és üssük be: Kör, Négyzet, Fel, Jobb, Kör, Négyzet. Ha jól csináltuk, egy hangot hallhatunk.

Az összes Ninja cucc megnyitása

A tárgyak kiválasztásánál üssük be: Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Kör, Bal, Fel, Le, Jobb, R2, R2.

A tárgylistánk férőhelyének megnövelése eggyel

A tárgyak kiválasztásánál tartsuk lenyomva az R1+Négyzetet, s üssük be: Jobb, Le, Bal, Fel.

A teljes térkép kirajzolása

A játék közben váltsunk a térképre a Select nyomva tartásával, majd üssük be: Kör, Kör, Kör, Kör, Kör.

Az összes küldetés megnyitása a Mission Editorban

A készülő missziónk képernyőjén tartsuk lenyomva az R2+Kör kombinációt, és üssük be: Fel, Le, Le, Jobb, Bal, Bal.

A CD-n lévő küldetések átmásolása a Mission Editorba

A Mission Settings menüben tartsuk lenyomva a Kört, és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb.

DREAMCAST

SWORD OF THE BERSERK: GUT'S RAGE

Az összes extra opció megnyitása

A játék elején a "Press Start" képernyőnél üssük be: Fel, Le, Bal, A, A, A, Y, X, A, X.

Az öszes FMV bejátszás

A játék elején a "Press Start" képernyőnél üssük be: Le, Jobb, Fel, B, B, B, X, Y, B, X.

Örök continue

A játék elején a "Press Start" képernyőnél üssük be: Jobb, Bal, Le, X, X, X, B, A, Y, B.

V-RALLY 2

Az összes kocsi és pálya

A "Game Progression" képernyőn nyomjuk be: L, R, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, A, A, Start. Ezután egyenként bekapcsolhatjuk a dolgokat.

MAKEN X

Az összes fegyver

Pauzáljuk le a játékot, és gyorsan nyomjuk be a következő kombinációt: Fel, Jobb, Bal, Le, B, L, R, A, Jobb, X, B, Bal, R, Y, Fel.

Sérthetetlenség

Pauzáljuk le a játékot, és gyorsan nyomjuk be a következő kombinációt: Le, Bal, Fel, Jobb, L, A, X, Bal, R, B, Y, Fel, L, A, Le.

ZOMBIE REVENGE

Másfajta ruha

Válasszuk ki a karakterünket, de tartsuk lenyomva a Startot, és úgy indítsuk a játékot az X, Y, vagy a B-vel.

Cheatek aktiválása

Játszanunk kell a VMU mini játékkal, hogy megnyissuk az Original mód csalásait.

Szintválasztás

Válasszuk ki a Fighting módot, majd onnan úgy menjünk tovább az A-val, hogy közben a Startot nyomva tartjuk.

F355 CHALLENGE

Extra pályák

Az Options képernyőn nyomjunk egy X+Y-t, és válasszuk ki a "Passwords" pontot. Azután írjuk be valamelyik pályát az alábbiak közül (Single Playerhez):

CinqueValvole
LiebeFrauMilch
Stars&Stripes
KualaLumpur
FaqotaDondlata
DaysofThunder
RietiaNovelto

NINTENDO

HYBRID HEAVEN

Cheat menü

Tegyük a felbontást magasra, keretes formátumban, és indítsuk el a játékot. Ezután használjuk ki az összes save helyet a játékban, reseteljük ki a gépet, majd állítsuk át a felbontást épp az ellenkező irányba valamennyi mentésnél – így jön elő a cheat menü a címképernyőnél.

Földönkívüliként játszani

Játsszuk végig a játékot Ultimate nehézségi szinten, majd a címképernyőn üssük be: L, R, L, R, Z.

Weller elnökként játszani

Játsszuk végig a játékot Ultimate nehézségi szinten, majd a címképernyőn üssük be: L, R, L, R, Start.

Extra mód

Játsszuk végig a játékot Ultimate nehézségi szinten, majd a címképernyőn üssük be: L, R, L, R, A.

FIGHTING FORCE 64

Cheat menü

A címképernyőn tartsuk lenyomva az L+Z+Felső C+Alsó C kombinációt – így eljutunk a karakterválasztáshoz. A Felső/Alsó C-vel ekkor pályát választhatunk, s mellesleg 99%-ban sérthetetlenek leszünk.

Bazooka cheat

Nyomjuk be a R, R, R, B, Alsó-C, Z, Bal-C, L gombokat, s nálunk lesz a bazooka minden szinten.

Több muníció a fegyverekhez

A karakterválasztásnál nyomjuk le: Alsó-C, Felső-C, L, Jobb-C, Alsó-C, R. Ha jól csináltuk, hallhatunk egy hangot, amint azt mondja, "all right".

Bármelyik főellenségként játszani

A főmenüben nyomjuk be: Felső-C, Bal-C, A, Bal, B.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Különböző csalásokat aktiválhatunk, ha lepauzáljuk a játékot, és belépünk a "Cheats" menübe. Ott válaszuk ki az "Enter Cheat" pontot, s írjunk be valamit az alábbiak közül:

«private »Kód	A hatás
SKETCHY	Vázlatos mód
SONIC	Gyors futás
GODLY	Sérthetetlenség
LOADED	Az összes fegyver
SORTED	Örök lőszer
SKIPPY	Pályaválasztás
GOLDENPIE	Az összes cheat aktiválása
CLAW	Egyiptomi harcos (Multiplayer)
GODDESS	Női katona (Multiplayer)
UGLY	Idegen harcos (Multiplayer)
LEGGY	Idegen őr (Multiplayer)
RUBBER	Volcano őr (Multiplayer)
HIDEANDSEEK	Láthatatlanság

Szintkódok:

02 - SDLSNP
03 - DCDWTP
04 - SPLGZW
05 - DQRFKW
6 - PSQQLW
7 - NBGJVX
8 - VKPDMX
9 - SDKNSX
10 - PVBWGJ
11 - NWVCHJ

Hive küldetések kódjai:

1 - PNRVPZ
2 - NGQDCZ
3 - VRGBNZ
4 - SVPQQZ

RESIDENT EVIL 2

Sérthetetlenség

A töltés képernyőjén nyomjuk be: Le, Le, Le, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, L, R, R, L, Felső-C, Alsó-C. Ha jól csináltuk, visszatérünk a főmenühöz.

Örök lőszer

A töltés képernyőjén nyomjuk be: Fel, Fel, Fel, Fel, Jobb, Jobb, Jobb, Jobb, L, R, L, R, Jobb-C, Bal-C. Ha jól csináltuk, visszatérünk a főmenühöz.

POKEMON STADIUM

Támadásnál több sérülést okozhatunk, ha a mozdulat megnevezésekor nyomunk egy A-t.



Kedvenc hőseid most kézzelfogható közelségbe kerültek, az 576 Shopokban

Akciófigurák, filmsztárok, egykori és mai kedvencek csúcsminőségben

Részletes listánkat megtalálod a

WWW.576.hu

weblapon, vagy üzleteinkben.

CARTOON NETWORK
BONE
McFARLANE TOYS
THE SMURFS
POPEYE
Coca-Cola
DUKE NUKEM
The Beatles Yellow Submarine
THE SIMPSONS
CRASH BANDICOOT
MATRIX II
FINAL FANTASY VIII ACTION FIGURES
THE X FILES
CHICKEN RUN
STAR WARS EPISODE I
TOMB RAIDER





1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Törzsvásárlói kártyával 10% kedvezmény!

ISSN 1417-9296